PCW : L'EUROPE EN VUE...



N° 42 LA REVUE DES UTILISATEURS DU PCW 8256/8512/9512 - MENSUEL - JUILLET/AOUT 90

L'ECHO DU PCW

Une revue indépendante éditée par :

LOGI'STICK

S.A.R.L. au capital de 300.000 F
RCS BOBIGNY 329 095 962-APE 7704 - C.A.P.N. - Le Bonaparte
Boîte 49 - 93153 LE BLANC - MESNIL CEDEX - FRANCE

TELEX : 235319 F - FAX : (1) 48.65.68.81 - TEL (1) 48.67.28.44+
MINITEL : 3615 CODE LS

L'Echo du PCW est distribué en kiosque par les N.M.P.P
Tél : (1) 40.39.22.22

DIRECTEUR DE LA PUBLICATION
GILLES PROBST

RÉDACTEUR EN CHEF
ARNAUD BISSOUDRE

PHOTOGRAPHIE DE COUVERTURE
PHILIPPE GUÉRIN

MISE EN PAGE/MAQUETTE
J.P. DELMAS - MACINTOSH 2 - XPRESS 2

PHOTOGRAVURE INTÉRIEURE
IDP - BLANC-MESNIL

PHOTOGRAVURE COUVERTURE
LE CAMELEON - PARIS

IMPRESSION
HERISSEY - EVREUX

RÉASSORT
A.D.P.I ✆ (1) 47.09.38.01

PUBLICITÉ
REGITOP
✆ 42.84.04.01
FAX 42.84.03.12

COLLABORATEURS AYANT PARTICIPÉ À LA RÉDACTION DE CE NUMÉRO

GERMAIN DELALANDE - DR WALLACE
FRANÇOIS PAGE - CYRIL HENARD
MAX. HIMUM - DR LOCO - DENIS MICHON
JULIEN NOVICE - LOUIS DROUIN
ALBERT DUROUX - MARC HERMION - PIERRE PAND
LUC DESMOULIN - JEAN-CLAUDE PRETRE

Dépot à parution
ISSN 0728-7648

SOMMAIRE

N° 42 — L'ECHO A QUATRE ANS !

L'ECHO ? SUIVEZ LE GUIDE ...

Les Exclusifs : Décrits chaque mois dans des fiches techniques ils seront obtenus à l'aide du bon de commande du cahier central ou par téléphone (avec une carte de crédit).

Disquettes Echo : Tous les programmes de ce présent numéro sont regroupés sur une seule et même disquette correspondant au numéro du journal.

Anciens numéros : Les anciens numéros de l'Echo du PCW sont encore disponibles à l'exception des numéros 1,2,9 & 11 qui sont définitivement épuisés.

Reliure Echo : La reliure Echo est personnalisée au sigle du journal et permet de classer une année entière, soit 11 numéros. Pour vous procurer un ou plusieurs de ces articles, utilisez ou recopiez le bon de commande situé en page centrale.

Publicité : Le tarif de publicité est disponible sur simple demande par courrier.

Papier à en-tête : Un échantillonnage de listings personnalisés peut être obtenu par courrier accompagné de 10 F en timbres.

Correspondance : Pour toute correspondance, joindre une enveloppe timbrée pour une éventuelle réponse.

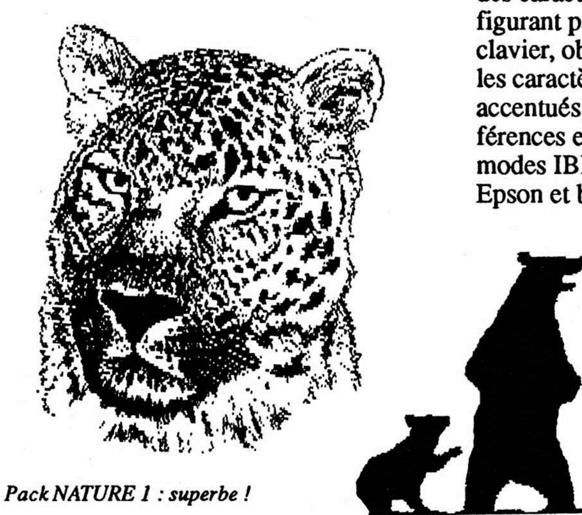
JUILLET/AOUT 90

NEWS

NOUVEAU : LE PCW AMOUREUX DE LA NATURE

Décidément, la PAO voit de plus en plus d'adeptes et ceux-ci sont de plus en plus exigeants ! Le "best-seller" en la matière étant DTP-PAO, c'est donc pour lui que de nombreux produits complémentaires ont vu le jour.

Le dernier né de ces produits vient tout juste de faire son apparition au catalogue : un pack écologique de toute beauté ! Baptisé PACK NATURE 1 (référence LS27), il vient ainsi rejoindre le fameux PACK GÉO-CLIPS 1, dont il conserve le prix (350 F) et la présentation.



Pack NATURE 1 : superbe !

Avec des dessins riches et variés, cet ensemble a de quoi satisfaire toutes les exigences. Simples d'emploi, ces "clips art" n'ont plus qu'à trouver une page digne de les accueillir.

A cette occasion, des offres alléchantes vous sont proposées. Ne les laissez surtout pas passer afin de vous préparer au mieux pour le concours de fanzines prévu pour la rentrée (cf. pages 18 et 19 dans ce même numéro).

DES LIVRES POUR L'ÉTÉ

Proposés par les EDITIONS RADIO, deux ouvrages pour venir à bout de tous vos problèmes avec votre imprimante matricielle et mieux la maîtriser.

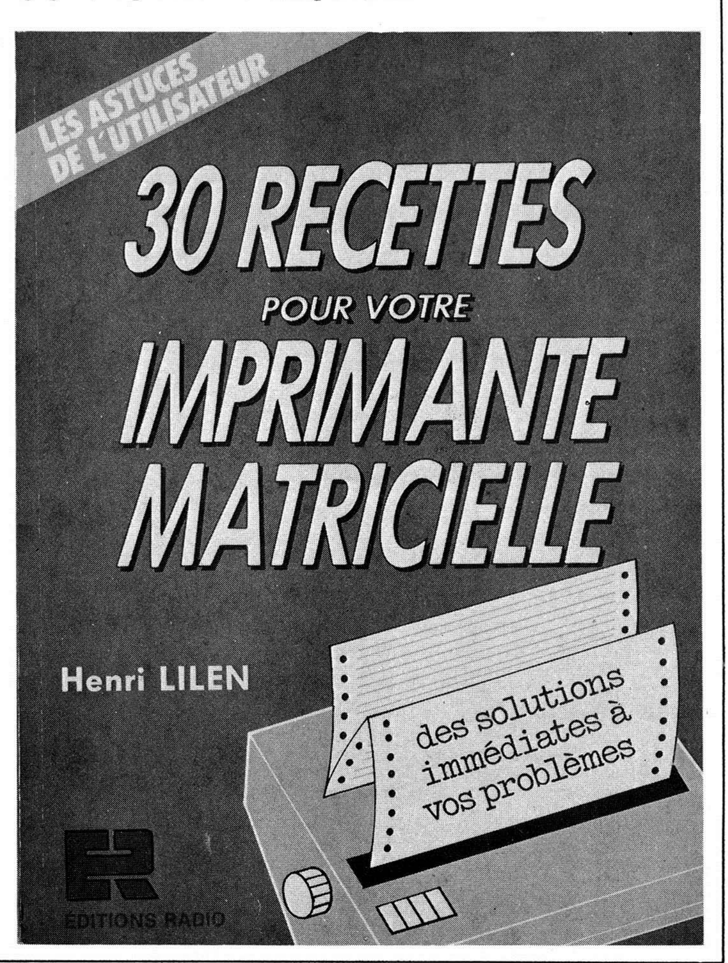
Malgré un environnement PC très prononcé dans le premier, intitulé "30 recettes pour votre imprimante matricielle", ce livre vous permettra de découvrir bon nombre d'astuces permettant de résoudre les problèmes les plus courants.

Vous saurez tout du mode Epson, des codes de commande, comment éviter d'écrire sur le pli du papier, imprimer des caractères ne figurant pas sur le clavier, obtenir les caractères accentués, les différences entre les modes IBM et Epson et bien d'autres choses encore.

Un condensé d'informations pratiques à posséder absolument pour se tirer de tous les mauvais pas. A noter que la plupart des informations sont directement utilisables sur les PCW 8256/8512 nantis de leur imprimante d'origine, et sur tous les PCW munis d'une imprimante matricielle externe.

TITRE :	**30 RECETTES POUR VOTRE IMPRIMANTE**
AUTEUR :	**Henri LILEN**
EDITEUR :	**EDITIONS RADIO**
FORMAT :	**192 pages 178 x 240 mm**
PRIX :	**140 F TTC**

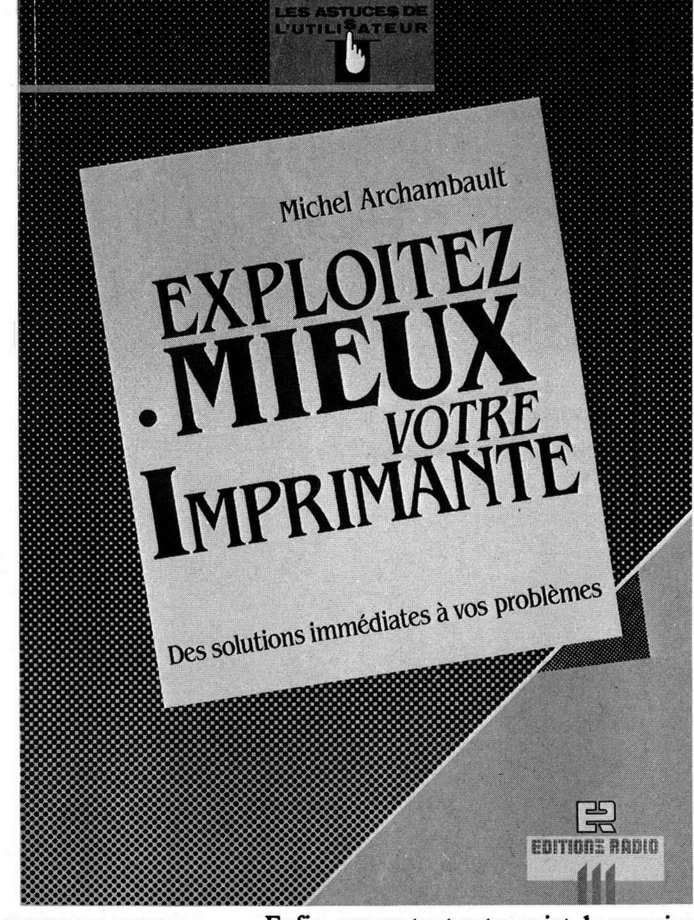
Le second ouvrage titre "Exploitez mieux votre imprimante" et vous propose des solutions immédiates à vos problèmes. Ici, pas d'environnement particulier, l'auteur ayant pris le parti de l'imprimante.



N·E·W·S

Après avoir expliqué le fonctionnement, les avantages et les inconvénients des diverses technologies d'imprimantes, il aborde en détail le côté pratique : la configuration, les réglages, les dépannages simples et même la mise en réseau local.

Des outils d'aide à la réalisation de tableaux, mise en page, étiquettes, etc..., vous sont également proposés sous forme de programmes-types en Basic, faciles à adapter à vos besoins.



TITRE : EXPLOITEZ MIEUX VOTRE IMPRIMANTE
AUTEUR : Michel ARCHAMBAULT
EDITEUR : EDITIONS RADIO
FORMAT : 144 pages
178 x 240 mm
PRIX : 130 F TTC

Dans un style "détendu", mais qui se veut précis et surtout clair pour tous, ce livre est à la fois une introduction et un complément au manuel d'utilisation de votre imprimante. Réellement indispensable !

Enfin, sur un tout autre sujet, le premier livre qui révèle les atouts insoupçonnés du minitel pour améliorer les performances des entreprises. De Bull à Saint-Maclou, en passant par Procter & Gamble, ils ont adoptés le minitel comme outil de travail. Les résultats sont étonnants : des millions de francs économisés sur la paperasserie ou les stocks, des centaines de clients nouveaux pris à la concurrence, des innovations commerciales considérables, une qualité de service totale.

Forts de leur expérience et de leurs observations, les auteurs montrent comment le manager peut, grâce aux systèmes télématiques : gagner des parts de marché, fidéliser des segments de clientèle, réduire les stocks et les coûts de maintenance, supprimer les innombrables flux de papier, améliorer la circulation de l'information, imaginer de nouvelles opérations marketing, resserrer les liens avec ses distributeurs.
Et pour mettre toutes les chances de votre côté, les auteurs vous livrent les étapes essentielles à suivre, les écueils à éviter et les clés d'une minitel stratégie réussie.

TITRE : LA MINITEL STRATÉGIE
AUTEUR : G.ENTILHES & P. MERLE & F.PRÉVOST
EDITEUR : FIRST
FORMAT : 256 pages
145 x 224 mm
PRIX : 120 F TTC



CURIOSITÉ...

La DGAO est un nouveau terme qui devrait bientôt rentrer dans les moeurs informatiques : il s'agit de la Décoration de Gâteaux Assistée par Ordinateur ! Gatograph, c'est le nom de cet ordinateur artiste, qui décore tous les gâteaux en quelques minutes à partir d'une caméra vidéo pour digitaliser tout document fourni par le client.

Un bras robotisé équipé de quatre aérographes (noir, bleu, jaune, rouge) réalise la reproduction par projection de points de colorants alimentaires sur n'importe quel glaçage traditionnel. Idéal pour personnaliser un anniversaire, un diplôme, un mariage, une naissance ou un exploit sportif.

Même si le système est assez cher (185 000 F HT), il pourra intéresser de nombreux pâtissiers.
Renseignements : REECE (Tel. : (1) 45 46 01 88).

Mais jusqu'où iront-ils ? ■

LE PCW IBERIQUE ET VIVA ESPANA !

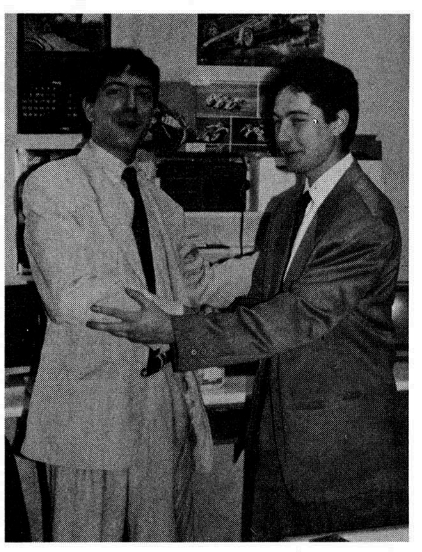


Le PCW est décidément un ordinateur surprenant. Après avoir séduit anglais, allemand, américains et français, nous découvrons qu'il s'est permis le luxe d'envahir la péninsule ibérique en concurrençant sans vergogne le nombre d'unités vendues en France...

Par Germain DELALANDE

Alerté par la Chambre de Commerce de Paris, nous eûmes la surprise de découvrir que le marché informatique Espagnol suivait une courbe de croissance spectaculaire de l'ordre de 26 % par an !

Que pouvait faire le PCW dans une telle aventure ? Pour le savoir, nous nous rendîmes, les 4 et 5 juin dernier, à INFORMAT 90, SICOB Barcelonais où le toute l'élite informatique espagnole avait rendez-vous.



Federico Rubio (à droite) est visiblement ravi de rencontrer Gilles Probst...

Première surprise, un professionnalisme forcené allié à une présence massive de délégations françaises exposant aussi bien matériel que logiciel.

Bel exemple du dynamisme hexagonal !

Seconde surprise et non des moindres, l'imposant stand AMSTRAD, exhibant sans vergogne deux rangées de PCW soit autant que de PC !

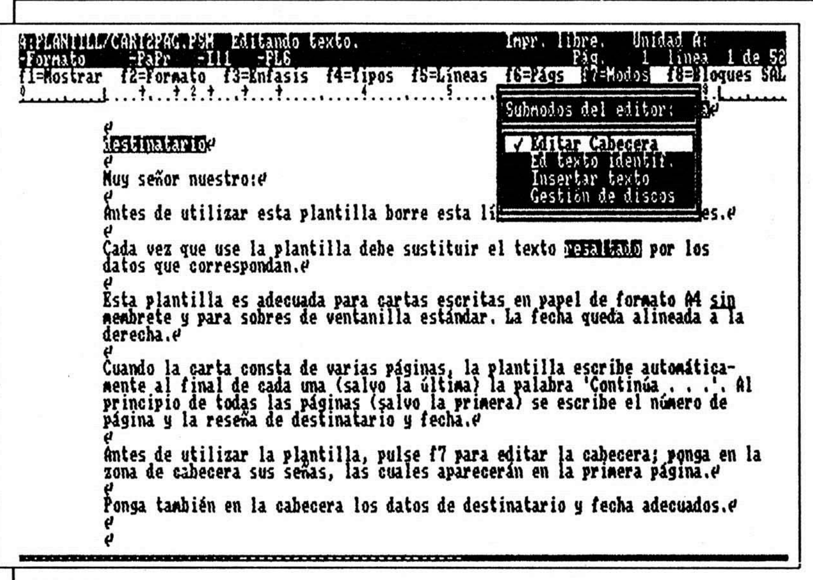
LA RENCONTRE

Touriste à part entière et curieux par dessus tout, la délégation de l'ECHO DU PCW entama alors le dialogue, aidé en cela d'un brillant traducteur fraîchement débarqué du Mexique (Irapuato pour les connaisseurs !).

Comprenant qu'il valait mieux laisser les gens de presse s'entretenir entre eux l'hôtesse n'hésita pas à nous piloter vers el senor Federico RUBIO. Bien lui en prit car l'honorable personnage n'est autre que le rédacteur en chef de l'unique magazine AMSTRAD en Espagne : "AMSTRAD PROFESIONAL".
Vendu à près de 30000 exemplaires, ce support initialement créé par AMSTRAD Espagne révèle mensuellement tout ce qui se fait de bien pour PC et PCW AMSTRAD.



INFORMAT 90 de Barcelone : le PCW affiche sa présence !



LOCOSCRIPT version espagnole ou "Como editar la cabecera" !

MEETING AU SOMMET

Accueil enthousiaste qui se concrétise rapidement par des révélations de premier ordre : "Le marché Espagnol compte plus de 100.000 PCW".
"Les éditeurs ont eu à lutter contre le positionnement du PCW relégué au rang de super machine à écrire par le constructeur".
"AMSTRAD a changé de cap récemment en offrant aux nouveaux acheteurs un package de logiciels"...

Un air de déjà vu en somme. Il semble que l'Espagne ait suivi le même parcours que la France.

ET AUJOURD'HUI ?

Federico continue : "Nous avons beaucoup de mal à retrouver les utilisateurs car nous n'avons pas eu de revues spécifiques pour les regrouper. Nous envisageons maintenant d'en créer une à partir des mordus qui ont accepté le partage avec le PC au travers d'AMSTRAD PROFESIONAL, mais notre ambition est modeste. 3000 à 4000 lecteurs serait un exploit".

ET LES VEDETTES ?

"Les jeux édités par OMK SOFTWARE, éditeur barcelonais, ont été d'incroyables succès, car OMK a été le premier à proposer une vraie gamme de qualité, dont certains ont même été distribué, dans toute l'Europe sans que personne ne sache qu'il s'agissait d'une production 100% espagnole !".

MAIS ENCORE ?

"Le digitalisateur VIDI vient de faire son entrée car la PAO a toujours été l'application vedette et ce, depuis longtemps. Ceci, grâce à la présence soutenue des produits DATABASE : PCW PAINT, DTP PAO, MASTERSCAN et SOURIS AMX. La gestion a malheureusement été dédaignée par manque de bons logiciels, mais nous sommes en train d'y remédier en faisant développer une gestion commerciale complète qui pourrait relancer les ventes de PCW..."

ET L'AVENIR ?

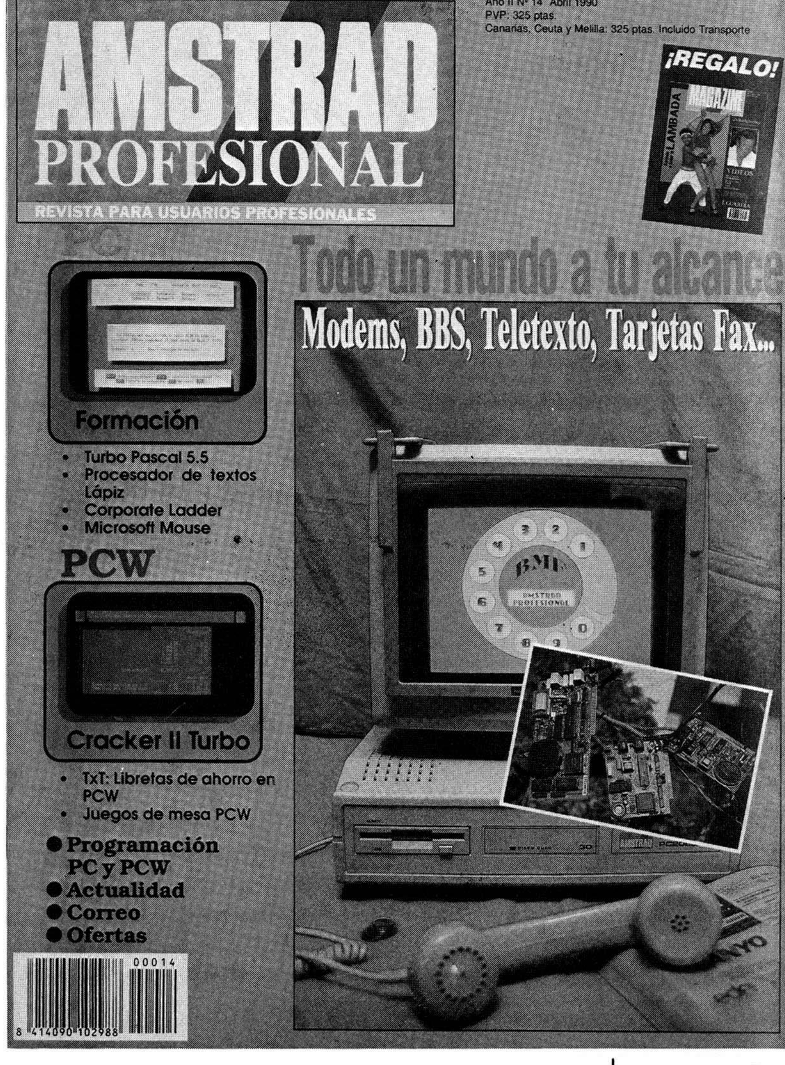
"Le marché est très ouvert car la production espagnole en logiciels professionnels ne fait que commencer. Nous espérons rattraper rapidement nos camarades français et pourquoi pas anglais..."

C'est sur ce commentaire particulièrement optimiste que nous nous séparâmes enfin, non sans avoir obtenu la faveur de recevoir une version Espagnole du vaillant Locoscript dont il faudrait vraiment songer à faire des cartes postales !

Adios Barcelona.

■

AMSTRAD PROFESIONAL touche 30000 utilisateurs professionels tous matériels AMSTRAD confondus.



GRAFFITIS EN COMMUN QUELLE IMPRESSION !



Prouesse d'ampleur, les graffitis de ce mois fonctionnent aussi bien avec LOCOSCRIPT 1 que 2 mais, plus fort encore, une version pour imprimante matricielle et une autre pour marguerite vous sont offertes... Le rêve !

Par DR LOCO

Comme à l'accoutumée, les codes et les caractères employés pour les résultats donnés ici, flèches passe-partout et coupon réponse (d'après M. Yann PORTIER), sont dans l'encadré prévu à cet effet. La panoplie est maintenant bien fournie et les emplois pour ces graffitis ne sauraient manquer...

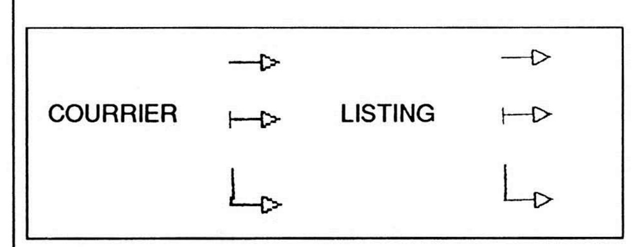
Pour les heureux possesseurs des deux types de PCW, "8256/8512" ou "9512", voici en plus une méthode pour aller plus vite dans la saisie et les adaptations éventuelles des modèles donnés.

■ PROCÉDONS PAR ORDRE

Puisque les exemples concernent LOCOSCRIPT 1 et l'imprimante matricielle, la saisie des codes se fait tout naturellement sous mes bons offices. Une impression en qualité courrier pour vérifier l'adéquation des éléments saisis, un petit tour sous LOCOSCRIPT 2 avec une copie du document, il ne reste qu'à <M>odifier et le tour est joué.

Pour obtenir un résultat correct avec la marguerite, quelques petites adaptations, en fait des simplifications, sont nécessaires. Les copies d'écran permettent d'apprécier les différences : évidemment, le ciseau vertical du coupon réponse est légèrement amputé ! La marguerite dévoile ses limites...

GRAFFITIS MODE D'EMPLOI LOCOSCRIPT 1




```
↵    SUIVEZ.LES.FLèCHES.!↵
↵
(+GraS)(+DBle)(+PasC12)..(+PasC10)..(+PasC12)|(+InterL0)↵
(+PasC12)...(+PasC10).(+PasC17).>↵
(+PasC12).(+PasC15)..(+PasC10)--↵
(+PasC12)...-(+InterL1)(-GraS)(-DBle)↵
↵
(+GraS)(+DBle)(+PasC12)..(+PasC10)..(+PasC12)|(+InterL0)↵
(+PasC12)...(+PasC10).(+PasC17).>↵
(+PasC12).(+PasC15)..(+PasC10)--↵
(+PasC12)...-↵
(+PasC12).(+PasC17)..|(+InterL1)(+PasC12)(-GraS)(-DBle)↵
↵
(+GraS)(+DBle)(+PasC12).(+PasC17)..(+PasC12)|(+InterL½)↵
(+PasC12).(+PasC17)..(+PasC12)|↵
(+PasC12)..(+PasC10)..(+PasC12)|(+InterL0)↵
...(+PasC10).(+PasC17).>↵
(+PasC12).(+PasC15)..(+PasC10)--↵
(+PasC12)...-↵
(+InterL1)(+PasC12)(-GraS)(-DBle)↵
```

```
(+PasC12)(+GraS)(+DBle)↵
..............Découpez.suivant.les.pointillés↵
.................................(+InterL½)(+PasC12D)......°(+PasC12)(+InterL0)↵
...----------------------------------.....-------↵
.........................................(+PasC10D).>↵
...(+PasCPS)...............................(+PasC10)....<(+InterL½)(+PasC12)↵
.................................(+PasC12D)......°(-PasC)(+InterL0)↵
(+PasC12)..(+PasC15).|(+InterL1)↵
(+PasC12)..(+PasC15).|(+PasCPS)..........VEUILLEZ.REMPLIR.CE.BON↵
(+PasC12)..(+PasC15).|(+PasCPS).......ET.LE.RETOURNER.SOUS.10.JOURS↵
(+PasC12)..(+PasC15).|↵
(+PasC12)..(+PasC15).|(+PasCPS)..Je.soussigné.......................certifie.avoir↵
(+PasC12)..(+PasC15).|(+PasCPS)....beaucoup.aimé.les.graffitis.de.l'Echo.du.PCW↵
(+PasC12)..(+PasC15).(+PasC17)\(+InterL0)↵
(+PasC12)...(+PasC17)/(+InterL½)↵
(+PasC12)..(+PasC15).(+PasC17)(+Expos)/(+InterL0)↵
(+PasC12)...(+PasC17)\(-Expos)(+InterL½)(+PasLig8)(+PasC12)..Encore,.encore,.encore.!!!↵
(+PasC15)..(+PasC17).(+PasC10)°(+InterL0)↵
(+PasC12)...(+PasC10)°(+InterL1)↵
(+PasC12)..(+PasC15).|(+PasC17)...Fait.à.:.......................le.:↵
(+PasC12)..(+PasC15).|↵
(+PasC12)..(+PasC15).|(+PasC17)...Signature.:↵
(+PasC12)..(+PasC15).|↵
↵
(-PasC)(-DBle)(-GraS)(-PasLig)↵
↵
```

```
              Découpez suivant les pointillés
 ---------------------------------------- >8 -------
|
|            VEUILLEZ REMPLIR CE BON
|         ET LE RETOURNER SOUS 10 JOURS
|
|  Je soussigné                        certifie avoir
|    beaucoup aimé les graffitis de l'Echo du PCW
8<  Encore, encore, encore !!!
|  Fait à :                 le :
|
|  Signature :
```

A noter que, pour les utilisateurs de LOCOSCRIPT 2 sur les PCW du premier type, "8256/8512", tous les graffitis destinés à l'imprimante matricielle et conçus sous LOCOSCRIPT 1 sont récupérables et utilisables tels quels.

Par contre, l'inverse n'est pas toujours vrai (suivant les caractères et les codes employés), de même que pour ceux destinés à la marguerite, pour lesquels des adaptations (importantes) seront souvent nécessaires, en plus d'une ressaisie des codes obligatoire pour le passage de LOCOSCRIPT 2 vers LOCOSCRIPT 1.

A noter que le pas proportionnel sous LOCOSCRIPT 1 est codé (+PasCPS) tandis qu'il est codé (+PasCEP) sous LOCOSCRIPT 2

CONCLUSION

Si le cœur vous en dit, vous pouvez me retourner l'exemple de coupon réponse, après avoir photocopié la page, afin de vérifier votre enthousiasme et votre fidélité à mon égard. Et puis, si vous êtes imaginatif, joignez-y une de vos découvertes... Vous serez récompensé !

■



Les fichiers et programmes de cet article se trouvent sur la disquette ECHO n° 42

Découpez suivant les pointillés

VEUILLEZ REMPLIR CE BON
ET LE RETOURNER SOUS 10 JOURS

Je soussigné certifie avoir
beaucoup aimé les graffitis de l'Echo du PCW

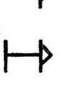
Encore, encore, encore !!!

Fait à : le :

Signature :

GRAFFITIS MODE D'EMPLOI LOCOSCRIPT 2 ET IMPRIMANTE MARGUERITE

SUIVEZ LES FLECHES !



```
↵
(+DBle)(+GraS)(+PasC12)..(+PasC10)..(+PasC12)|(+InterL0)↵
(+PasC12)..(+PasC10).(+PasC17)..(+PasC12D))>↵
(+PasC12).(+PasC15)..(+PasC10)--↵
(+PasC12)...-(+InterL1)(-GraS)(-DBle)↵
↵
(+DBle)(+GraS)(+PasC12)..(+PasC10)..(+PasC12)|(+InterL0)↵
(+PasC12)..(+PasC10).(+PasC17)..(+PasC12D))>↵
(+PasC12).(+PasC15)..(+PasC10)--↵
(+PasC12)...-↵
(+PasC12).(+PasC17)..|(+InterL1)(+PasC12)(-GraS)(-DBle)↵
↵
(+GraS)(+DBle)(+PasC12).(+PasC17)..(+PasC12)|(+InterL½)↵
(+PasC12).(+PasC17)..(+PasC12)|↵
(+PasC12)..(+PasC10)..(+PasC12)|(+InterL0)↵
..(+PasC10).(+PasC17)..(+PasC12D))>↵
(+PasC12).(+PasC15)..(+PasC10)--↵
(+PasC12)...-↵
(+PasC17).(+PasC15)..(+PasC12)(+Expos)|(-Expos)↵
(+InterL1)(+PasC12)(-GraS)(-DBle)↵
↵
```

```
(+GraS)(+DBle)(+PasC12)↵
.............Découpez.suivant.les.pointillés↵
................................(+InterL½)(+PasC12D)......°(+PasC12)(+InterL0)↵
...--------------------------------------.....-------↵
........................................(+PasC10D).)↵
...(+PasCEP).................................(+PasC10)....((+InterL½)(+PasC12)↵
................................(+PasC12D)......°(-PasC)(+InterL0)↵
(+PasC12)..(+PasC15).|(+InterL1)↵
(+PasC12)..(+PasC15).|(+PasCEP)..........VEUILLEZ.REMPLIR.CE.BON↵
(+PasC12)..(+PasC15).|(+PasCEP).......ET.LE.RETOURNER.SOUS.10.JOURS↵
(+PasC12)..(+PasC15).|↵
(+PasC12)..(+PasC15).|(+PasCEP)..Je.soussigné.......................certifie.avoir↵
(+PasC12)..(+PasC15).|(+PasCEP)....beaucoup.aimé.les.graffitis.de.l'Echo.du.PCW↵
(+PasC12)..(+PasC15).(+PasC17)(+InterL0)↵
(+PasC12)...(+PasC17)/(+InterL½)↵
(+PasC12)..(+PasC15).(+PasC17)(+Expos)/(+InterL0)↵
(+PasC12)...(+PasC17)(-Expos)°(+InterL½)(+PasLig8)(+PasC12)..Encore,.encore,.encore.!!!↵
(+PasC15)..(+PasC17).(+PasC10)°(+InterL0)↵
(+PasC12)...(+PasC10)°(+InterL1)↵
(+PasC12)..(+PasC15).|(+PasCEP)...Fait.à.:.........................le.:↵
(+PasC12)..(+PasC15).|↵
(+PasC12)..(+PasC15).|(+PasCEP)...Signature.:↵
(+PasC12)..(+PasC15).|↵
↵
(-PasC)(-DBle)(-GraS)(-PasLig)↵
```

Découpez suivant les pointillés

VEUILLEZ REMPLIR CE BON
ET LE RETOURNER SOUS 10 JOURS

Je soussigné certifie avoir
beaucoup aimé les graffitis de l'Echo du PCW

Encore, encore, encore !!!

Fait à : le :

Signature :

THE COMPLETE HOME ENTERTAINMENT CENTRE



Suite et fin de la présentation de cette superbe compilation de cinq jeux Made in Great-Britain. Après les fléchettes et le Backgammon, ce sont les jeux de dominos, de cartes et de mots mêlés qui s'offrent à vous.

Par Arnaud BISSOUDRE

Des écrans qui vous en mettent plein la vue, des options multiples et des menus pour vous guider dans vos choix, la recette est bonne et CDS s'y tient tout au long de sa compilation.

Voici donc les trois derniers jeux soumis à votre appréciation. Nul doute qu'ils ne seront pas forcément les derniers pratiqués sur votre "home computer".

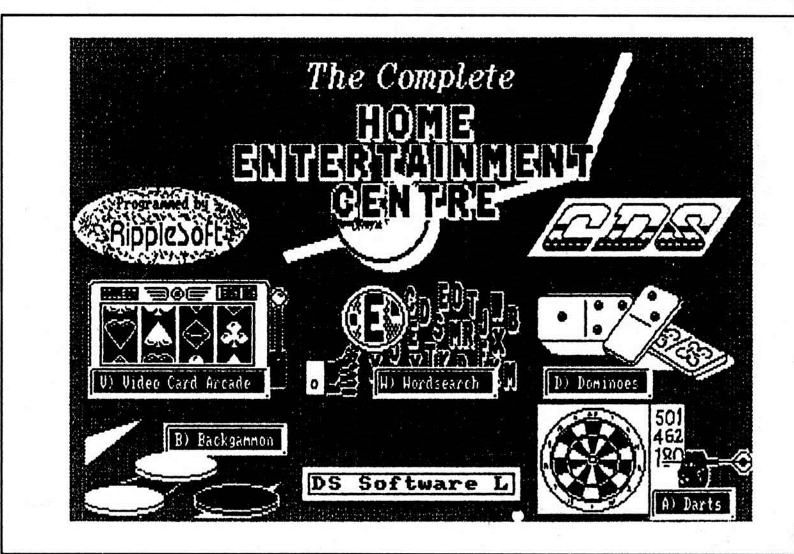
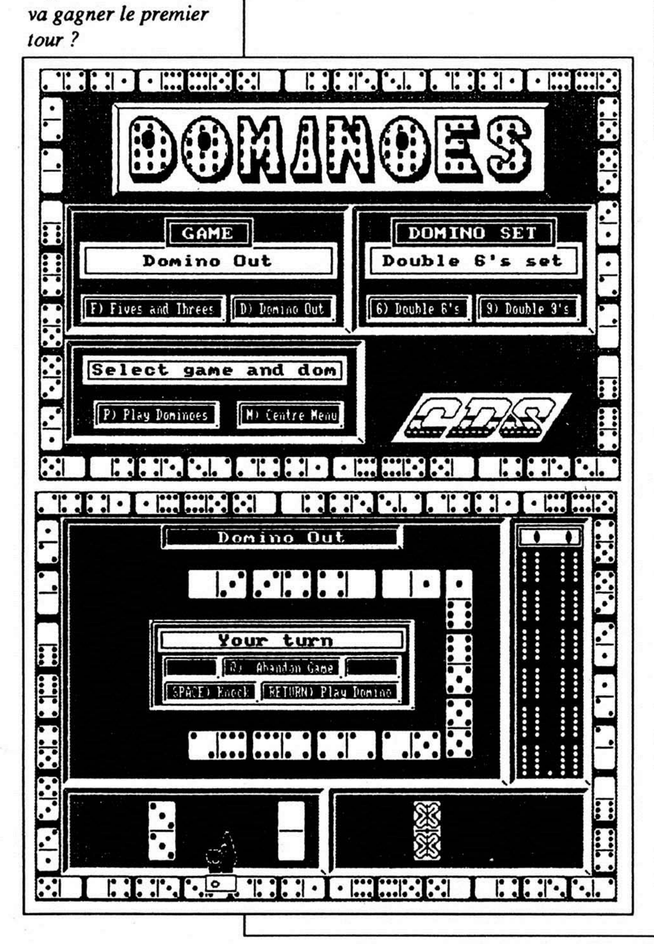


Figure 1 : Pour bien commencer, débuter simplement...

Figure 2 : Devinez qui va gagner le premier tour ?



LES DOMINOS... QUEL SPLENDEUR !

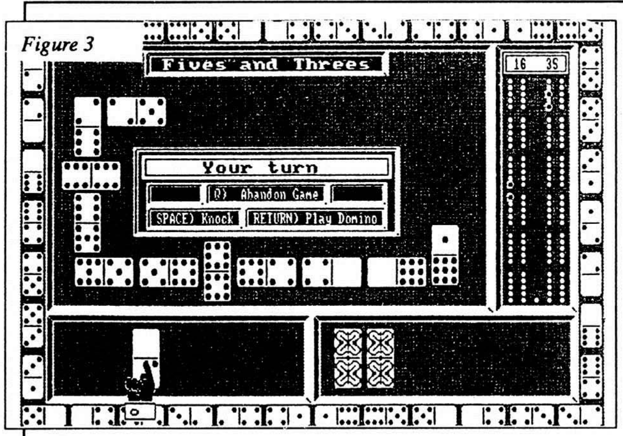
Chacun connaît le double-six au traditionnel jeu de dominos, mais connaissiez-vous le double-neuf et le "Five and Threes" ? Non ! Moi non plus... C'est beaucoup plus compliqué qu'il n'y paraît et l'ordinateur est un joueur très "pro". Difficile de gagner, croyez-moi !

Deux modes de jeu sont donc proposés. Le but reste toujours le même : se débarrasser le premier de tous ses dominos. Mais les moyens et la façon de marquer des points diffèrent.

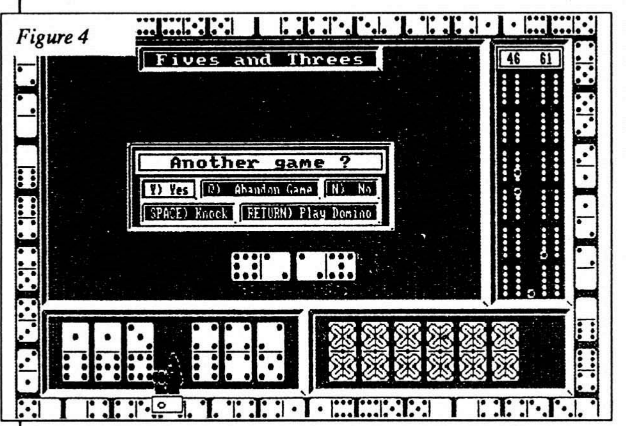
Le plus populaire est certainement le "Domino Out" : réussir à poser tous ses dominos ou garder le minimum de points en main pour gagner un tour, et totaliser les points des dominos restants de son adversaire, puis recommencer jusqu'à obtenir 61 points pour gagner la partie. Classique (cf. figures 1 et 2).

Dans le "Five and Threes", les points sont totalisés à chaque placement d'un domino en appliquant une règle de calcul : la somme des points des terminaisons accolées lors d'une pose est divisée par 5 ou 3 ou les deux et le résultat s'ajoute au score. Un bonus est accordé à celui qui dépose tous ses dominos lors d'un tour.

Quand vous saurez que deux pioches sont disponibles pour



chaque mode : 7 dominos parmi 28 pour les double-six ou parmi 55 pour les double-neufs, vous imaginerez aisément les différents



niveaux de jeu. Une adaptation de très grande qualité pour de longues heures de confrontation avec votre cher PCW.



ALLEZ AU CASINO...

Avec les jeux de cartes, entrez dans le monde des tripots et de l'argent facile. Mais, par pudeur sans doute, vous ne disposerez que de crédits de points et non de dollars pour miser. Néanmoins, les trois jeux de cartes proposés sont suffisamment prenants pour vous y croire !

Hasard et stratégie (éventuellement) sont les deux ingrédients de ces jeux de cartes "vidéo", parfaitement mis en scène par le PCW, maître incontestable de toutes les situations.

Au "Poker Royale", pour tenter de faire un maximum et figurer dans le "High Scores" à l'instar de Tom, Dick et Harry, il faut oser et avoir la baraka : la quinte flush n'est pas monnaie courante. Par contre, vous pourrez apprendre l'anglais en vous amusant, pour ce qui est des termes du Poker en tous cas. Quelques insultes de circonstances sont envisageables...

Au "Twenty One", vingt-et-un en bon français, sachez modérer vos ardeurs : prudence et stratégie peuvent s'avérer payantes pour faire sauter la banque. Toutes les règles du jeu sont parfaitement supportées et le PCW veille au grain.

Enfin, un drôle de pile ou face vous est proposé, avec ce "High Low" où il ne vous suffira pas de deviner la hauteur de la carte suivante pour réaliser des points : il vous faudra aussi compter sur le hasard pour vous offrir une combinaison payante !

J'en connais qui vont passer des nuits blanches...



Figure 6 : Je tente une Couleur (Flush) ou une Suite (Straight) ou les 2 ?



Figure 7 : Ouf ! J'ai un Brelan (Full House)...

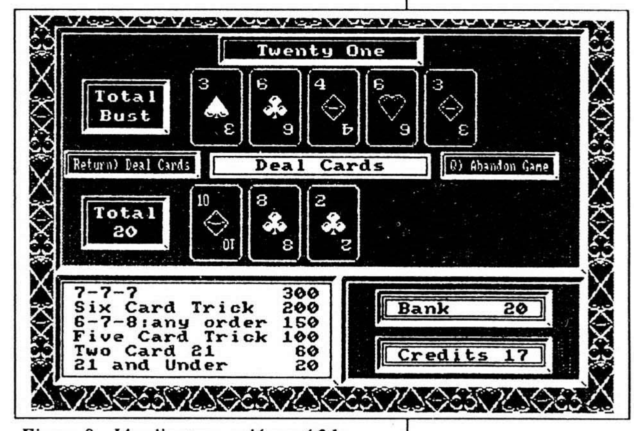


Figure 8 : L'ordinateur a dépassé 21 : c'est gagné !

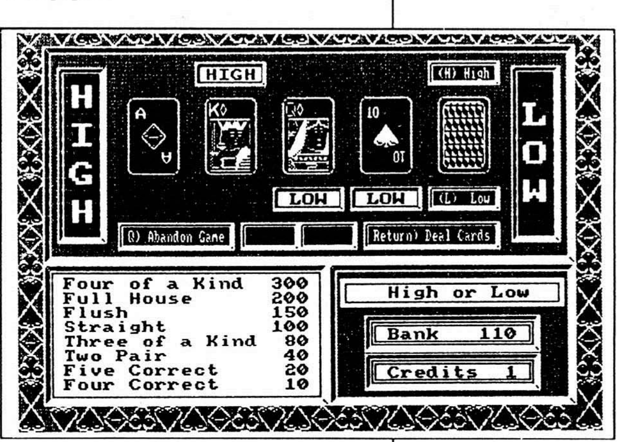


Figure 9 : High or Low ?...



Figure 10 : C'était Low. Gagné ! (Five Correct)



Figure 11 : Un High Score impressionnant dans lequel vous tenterez de figurer...



Figure 12 : Plusieurs niveaux de jeu et différents chronos.



Figure 13 : Trouver la voie lactée (Milky Way), pas facile...

TOUTE LA FAMILLE !

Enfin, un jeu pour plusieurs joueurs : les mots mêlés vous permettent en effet d'organiser une véritable compétition. De 1 à 4 joueurs peuvent s'inscrire. Voilà qui promet pour cet été... Et en plus, c'est culturel !

Pas moins de 48 thèmes sont abordés, chacun comportant plusieurs dizaines de mots différents. De plus, vous pouvez paramétrer le niveau de jeu suivant le nombre de mots à trouver (8, 16 ou 24) dans un délai imparti variant de 1 (maximum) à 4 (minimum). La profusion, quoi.

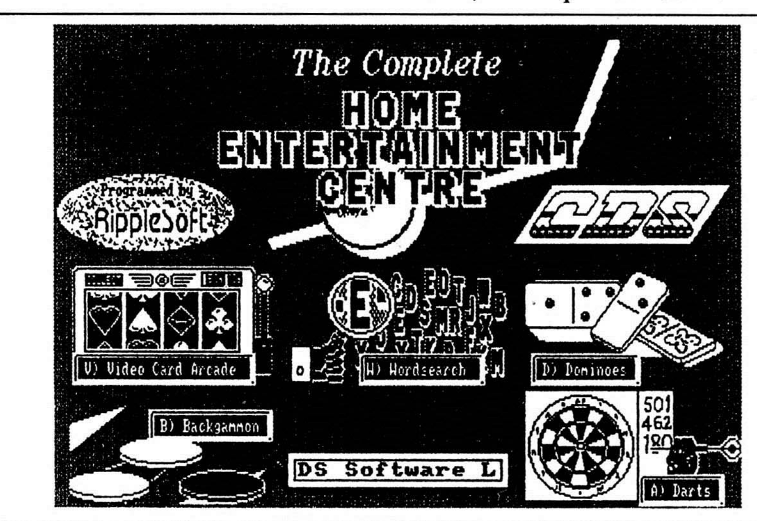
Non seulement le nombre de mots est variable, mais leur disposition est de plus en plus mêlée en fonction du niveau choisi : orientation, sens et chevauchement, de quoi perdre le Nord dans ce labyrinthe infernal !

CONCLUSION

Particulièrement bien équilibrée, cette compilation mérite vraiment l'appellation "pour toute la famille". Pour preuve, les jeux de Dominos ou de fléchettes, que tous les enfants connaissent. Les adultes s'y retrouveront aussi car ils sont présentés avec des options qui permettent d'en renforcer le niveau.

De même, avec les jeux de cartes, où l'on pourrait se croire au casino. Sans oublier le superbe Backgammon, jeu intelligent s'il en est. Enfin, les mots mêlés, accessibles à tous, trouveront vite leurs adeptes parmi les membres de la famille.

Et toujours les éternels menus pour tout guider, juste quelques touches pour contrôler le jeu en cours, quel facilité ! Bref, une valeur sûre et une très bonne affaire, vu son prix de 250 F !



Les scores sont comptabilisés pour chaque mot découvert, avec des bonus pour chaque thème complété avant la montre. Chaque joueur dispose de quatre vies au départ, vies que vous pouvez perdre en indiquant une mauvaise direction...

Si après cela vous n'avez pas envie d'organiser un tournoi, je renonce à mes nuits blanches pour tester les jeux !

Mais, si le PCW est à papa (ou à maman !), autoriseront-t-ils les garnements, et leurs petits camarades, à tapoter rageusement sur le clavier et même à se mesurer avec eux ?...

■



IL EST ARRIVÉ !

Le catalogue 89/90 LOGI'STICK VPC des produits disponibles sur PCW 8256/8512/9512 est arrivé. Il contient tout ce dont votre PCW a besoin, soit : Logiciels, accessoires, rubans, papier, étiquettes, produits d'entretien, rangement, livres, cordons, extensions, etc, etc...

Vous le recevrez par retour de courrier en écrivant à :

LOGI'STICK VPC
CAPN "Le Bonaparte" - Boîte 49
93153 Le Blanc-Mesnil Cédex
France, sans oublier de joindre 20 F pour participation aux frais.

PCW
8256/8512/9512
GUIDE 89/90

LOGICIELS
INTERFACES
EXTENSIONS
ACCESSOIRES
CONSOMMABLES
LIVRES
REVUES

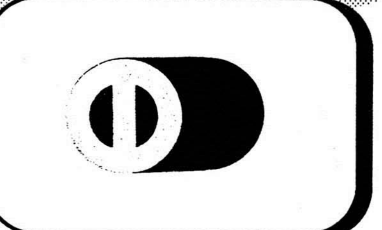


20 F

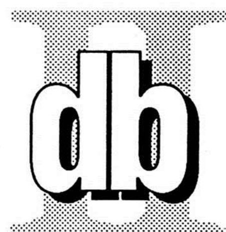
Commandez par téléphone avec les cartes
AMERICAN EXPRESS
OPTIMA
DINERS CLUB
VISA &
MARSTERCARD
C'est plus rapide !







DBASE ET ASTUCES... ENCORE ET TOUJOURS !



Nous retrouvons encore M. DROUIN, décidément très loquace au sujet de DBASE. Nul doute que ses nombreuses expériences seront appréciées à leur juste valeur par tous les utilisateurs de ce gestionnaire de bases de données.

Par Luc DESMOULIN

Compléments d'informations, nouveaux trucs et astuces, l'environnement CP/M+ de DBASE II, il vous convie une fois encore à étendre votre pouvoir de maîtrise de la plus célèbre gestion de base de données du monde micro-informatique.

Des rappels essentiels à la relecture approfondie du lourd manuel de DBASE, des invitations auxquelles personne ne peut rester insensible : tout est réuni ici pour vous éviter des efforts inutiles.

CARACTÈRES : SUITE...

Au sujet des voyelles minuscules avec accents circonflexe et tréma, vous pouvez les afficher directement avec les CHR(229) à CHR(233) pour â ê î ô û et les CHR(240) à CHR(244) pour ä ë ï ö ü. D'ailleurs, le fichier DBASE.KEY publié dans l'Echo N° 10 permet d'obtenir â ê î ô û au clavier avec <EXTRA>.

Rien ne vous interdit de le compléter pour obtenir les voyelles accentuées avec le tréma. Par contre, impossible de demander l'impression de ces caractères, car comme expliqué dans notre précédente rencontre, ce sont les caractères efghi et pqrst en italique que vous obtiendrez.

Mais M. NAMUR, dans le courrier de l'Echo N° 9 nous donnait une solution : pour imprimer les caractères avec accent circonflexe ou tréma, il suffit d'imprimer d'abord l'accent, de faire un retour arrière avec CHR(8) et d'imprimer la lettre. Par exemple, essayez :

```
? "^" + CHR(8) + "etre ou ne pas ^" + CHR(8) + "etre"
```

RELIRE LE MANUEL !

A propos de cette possibilité de renommer un fichier .COM ou .EMS, rappelée un peu ironiquement dans l'Echo N° 38, le manuel de DBASE conseille (page 227) de renommer DBASE.COM en DO.COM pour utiliser la même commande DO, que l'on soit sous CP/M+ ou sous DBASE.

D'autre part, après avoir appliqué à J14FCPM3.EMS le traitement proposé par Maître Lord Frédéric ABIGNOLI dans le courrier de l'Echo N° 24 (dont erratum dans le N° 25), il est préférable de renommer celui-ci (CROCHETS.EMS, par exemple) pour ne pas le confondre avec le CP/M+ standard. Pour mémoire, cette astuce permet de conserver un CP/M+ français par défaut, mais d'obtenir à l'écran les crochets [et] américains (pratique en Logo ou en Turbo Pascal notamment) en lieu et place de ° et §.

Ainsi, les applications DBASE dans lesquelles figurent un libellé avec "N°" ne seront pas perturbées par une confusion entre deux fichiers J14FCPM3.EMS pourtant différents...

UNE MISE AU POINT

Lorsque vous travaillez à la mise au point d'une commande DBASE (fichier .CMD) en mode pas à pas avec STEP ON (et ECHO ON le cas échéant), lorsqu'un IF dont la condition n'est pas remplie est franchi, le message "ETAPE SUIVANTE..." s'affiche aussi pour toutes les lignes non traitées, y compris la ligne ENDIF.

Pendant tout ce temps, il est inutile d'utiliser N = CMDE CLAVIER, toutes les interrogations (? , # , etc...) et commandes (LIST, MEMORY, etc...) sont sans effet ! Il en est de même, évidemment, avec CASE.

GROS PLAN SUR LES SÉQUENCES ESCAPE

A propos des séquences ESCAPE pour l'imprimante, ayant besoin

d'imprimer d'une part des listes sur papier paravent 12 pouces, d'autre part des étiquettes 89x36, soit un entr'axes vertical de 1,5 pouces, ou 9 lignes avec un pas de ligne 6, et souhaitant me passer de PAPER.COM, j'ai essayé en vain de régler la longueur de page depuis DBASE, tantôt à 12 pouces, tantôt à 9 lignes.

L'article de Marc HERMION sur PUT.COM dans l'Echo N° 32 m'a ouvert de nouveaux horizons. Après bien des tâtonnements, j'ai conclu que, d'une part il y a des erreurs dans le manuel de CP/M+ (page 134 pour les 8256/8512), d'autre part DBASE II ne fait pas ce qu'on lui dit de faire.

Les essais réussis : avec <ALT><P> pour envoyer les messages à l'imprimante et le programme PUT.COM, on peut récupérer l'interprétation des séquences envoyées à l'imprimante par PAPER (cf. figure 1).

```
A)PUT PRINTER FILE PAP12INC.ASC °FILTERS ! PAPER 12
Putting list output to file: PAP12INC.ASC
A) PAPER 12
Continuous Stationery
Paper Out Defeat Off
Line Pitch   6 (lines per inch)
Form Length 12 (inches)
Gap Length   0 (lines)

A)TYPE PAP12INC.ASC
↑°cContinuous Stationery
↑°9Paper Out Defeat Off
↑°2Line Pitch   6 (lines per inch)
↑°C↑@↑LForm Length 12 (inches)
↑°0Gap Length   0 (lines)

A)PUT PRINTER FILE PAP9LIG.ASC °FILTERS ! PAPER C F9
Putting list output to file: PAP9LIG.ASC
A) PAPER C F9
Continuous Stationery
Paper Out Defeat Off
Line Pitch   6 (lines per inch)
Form Length  9 (lines)
Gap Length   0 (lines)

A)TYPE PAP9LIG.ASC
↑°cContinuous Stationery
↑°9Paper Out Defeat Off
↑°2Line Pitch   6 (lines per inch)
↑°C     Form Length  9 (lines)
↑°0Gap Length   0 (lines)
```

Figure 1 : Essais réussis...

Avec le second essai pour une page de 9 lignes, la 4ème ligne peut paraître ambigüe. Entre ^°C et Form, est-ce une tabulation ou 5 espaces ? DUMP ou LOCOSCRIPT lèvent le doute : c'est 09, ou TAB ou CHR(9).

Et l'on constate que le manuel du CP/M+ a tout simplement oublié le "C" dans les séquences de définition de longueur de page en lignes ou en pouces. Les bonnes séquences (contrôlables dans tout bon manuel d'une imprimante EPSON à la norme FX) sont donc les suivantes :

- Longueur de page en lignes : ESC C n
- Longueur de page en pouces : ESC C NUL n

D'où les essais en DBASE :

```
* DB12INC.CMD *
store chr(27) to esc
set print on
esc+"c"+esc+"9"+esc+"2"+esc+"C"+chr(0)+chr(12)+esc+"0"
? set print off
```

dont l'effet est une longueur de page de 32 lignes et un saut de 32 lignes ?

```
* DB9LIG.CMD *
store chr(27) to esc
set print on
? esc+"c"+esc+"9"+esc+"2"+esc+"C"+chr(9)+esc+"0"
set print off
```

dont l'effet est une longueur de page de 32 lignes ?

EXPLICATIONS

Pour DB12INC.CMD, chr(0) est transformé en espace (chr(32)) et le chr(12) qui suit est bien interprété comme un saut de page, et non comme donnée pour la longueur en pouces.

Pour DB9LIG.CMD, chr(9) est transformé en 4 espaces et un NUL (chr(0)), le premier définissant une longueur de page de 32 lignes, le reste est ignoré.

Moralité : il ne faut jamais utiliser une séquence ESCAPE dont un paramètre suivant chr(27) vaut 0 ou 9. En fait, DBASE refuse d'envoyer chr(0) quand on lui demande et envoie un ou des espaces suivis de chr(0) quand on lui demande d'envoyer chr(9) !...



Les fichiers et programmes de cet article se trouvent sur la disquette ECHO n° 42

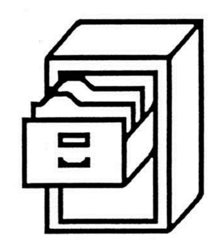
CONCLUSION

La leçon ne vaut pas un fromage, mais une juste récompense sera accordée à l'auteur de ces nombreuses astuces, explications et trucs que tout un chacun devrait s'empresser de décortiquer précieusement.

Quelques uns des mystères qui font le charme de la micro-informatique ont été dévoilés, mais il en reste beaucoup à découvrir. Expérimentez, expérimentez encore, vous finirez bien par trouver la solution à tous vos problèmes.



LES SECRETS D'UN BON FICHIER CLIENTS (3)



La mise en place d'un fichier client, comme tout autre d'ailleurs, impose au préalable, de déterminer son contenu et son utilisation future. Cette démarche est fondamentale et loin d'être simple comme nous allons le vérifier...

Par Marc HERMION

Un fichier client n'est pas exclusivement le regroupement forcené d'adresses plus ou moins bien choisies et plus ou moins bien saisies, c'est aussi et surtout, une réflexion prospective de l'intérêt des informations à court, moyen et long terme.

Ceci se comprend plus aisément avec l'exemple suivant : vendeur de jouets, vos clients ont au maximum 12 ans. L'âge des clients est donc un facteur déterminant. Que dire de votre fichier dans 5 ans ? Les clients, alors adolescents, auront-ils grand chose à voir avec l'offre spéciale sur le Babar qui dit maman ???

Non, évidemment, mais ce genre d'évidence est à prévoir dès la mise en place du fichier et non le jour où les ventes s'effondrent pour cause d'acné...

■ LES BONNES QUESTIONS

La première est prioritaire et concerne la cible. Un particulier est relativement aisé à cibler puisque généralement il reçoit et lit le courrier qu'on lui fait parvenir. Nous pouvons donc penser qu'à l'adresse qui le concerne c'est lui que vous touchez. Les choses se compliquent dans le cas ou l'interlocuteur visé fait partie d'une structure dont le simple fait de détenir l'adresse ne garantit plus de le toucher (administration, société,...).

Il faudra donc prévoir de renseigner les adresses en les complétant d'une information permettant de retrouver l'interlocuteur ou, à défaut, son remplaçant.

Exemple :

SNCF
SERVICE ACHAT DE BOGGIES
M. KIROULE PIERRE

Le fichier aura donc au moins deux champs supplémentaires relatifs respectivement au service concerné et à l'acheteur présumé.

Ceci peut-être complété par un champ supplémentaire, voir plusieurs, destinés à accueillir un autre interlocuteur, pour s'assurer que l'information soit encore mieux connue de plusieurs personnes du service et que son impact n'en soit que meilleur. Nous appellerons cela "la saine émulation" et elle ne se justifiera que si l'information est d'importance.

■ TÉLÉPHONEZ-MOI

Penser à la gestion des coordonnées téléphoniques n'est pas inutile. De nos jours 80% de nos affaires sont confiées à ce sympatique appareil et la gestion de fichier est l'endroit idéal pour en stocker les coordonnées. Oui mais pas n'importe comment !

Les questions à se poser sont simples et peu nombreuses, mais à terme, elles peuvent s'avérer déterminantes dans le cas d'une téléprospection dont la vogue ne fait que croître.

Nous commencerons pas nous demander si nos interlocuteurs nous confient leur numéro personnel ou celui de leur travail. Dans le second cas, il ne sera pas inutile de le compléter d'un numéro de poste. Outre le fait que l'annonce d'un numéro de poste évite bien des questions préjudiciables à l'efficacité de l'appel ("de la part ?", "qui le demande ?"...), il permet de retrouver aisément l'interlocuteur et particulièrement dans certaines énormes entreprises où il n'est pas rare de rencontrer cinq MARTIN JEAN à des postes distincts !

Par conséquent, nous n'hésiterons pas à demander :
Téléphone MAISON ou téléphone BUREAU ?

Pour terminer, nous pourrons si besoin est, nous offrir le luxe d'ajouter les heures propices à l'utilisation de tel ou tel numéro de téléphone. C'est un peu lourd, mais si le fichier ne doit servir qu'à de la téléprospection, ce peut être assez rentable...

L'ÂGE DU CAPITAINE

Comme notre exemple du départ le mettait en évidence, l'âge peut avoir une incidence sur la démarche commerciale et justifier sa mémorisation dans notre fichier. Deux méthodes se démarquent :

La première, la plus simple, consiste à obtenir, d'une façon ou d'une autre, l'âge et à le mémoriser comme il nous est communiqué. Seul problème, ce dernier est susceptible de changer et ce, au moins une fois par an !

Forts de cette découverte, nous saisirons l'âge qui nous est communiqué et nous ne le modifierons plus manuellement, même si il augmente entre temps. Seule exception, l'âge communiqué a un écart de plus d'une année avec celui du fichier.

La question qui se pose alors est de savoir comment actualiser l'information pour rester en phase avec la réalité et c'est tout simple : une fois par an, à date fixe et de manière automatique, nous augmenterons tous les âges d'une année. De cette façon, le fichier collera à la réalité et ce, à quelques mois près.

D'un point de vue informatique, une contrainte subsiste toutefois en cela qu'il faut que le programme utilisé puisse faire ce genre de manipulation, ce qui n'est pas toujours le cas.

EXEMPLE : sous DBASE, le 5 Janvier de chaque année, lancer la commande suivante :

```
USE CLIENTS           Choix du fichier
DO WHILE NOT EOF      Boucle sur le fichier
IF AGE>0              Si le champs AGE n'est pas vide
STORE AGE+1 TO AGE    Ajouter une année
ENDIF                 Fin de la condition
SKIP                  Enregistrement suivant
ENDDO                 Fin du fichier
RETURN                Fin de traitement
```

La seconde consiste à mémoriser les dates de naissance. Cette précision permettra en outre, quelques fioritures marketing du meilleur effet comme : fêter l'anniversaire du client, lui faire son thème astral en mentionnant que Pluton étant en conjonction avec Saturne, il aurait tort de passer à côté de l'offre d'abonnement de l'Echo du PCW, etc, etc...

Comparativement à la première, cette méthode est plus lourde et plus difficile à mettre en place car l'obtention d'une date de naissance sans justification n'est pas toujours évidente.

D'un point de vue informatique, la gestion de dates de naissance plutôt que d'un âge est beaucoup plus lourde.
En effet, nous ne gérons plus une quantité d'années, mais des jours, des mois et des années. Cela impose une programmation spécifique que de nombreuses gestions de fichier ne permettent pas.

DONNÉES QUALITATIVES

Nous entrons-là dans un domaine périlleux où tout doit être préalablement envisagé. Les informations qualitatives permettent de mieux connaître l'interlocuteur sans incidence sur ses coordonnées. Elles peuvent être relatives à ses goûts, à son environnement et, d'une manière générale être difficilement quantifiables.

L'exemple le plus communément compris étant celui de la profession et c'est au travers de ce type d'informations que nous allons découvrir comment adapter notre fichier aux contingences de nos objectifs...

HIÉRARCHIE DES QUALITÉS

La profession veut tout dire et ne rien dire. Il peut être préalablement utile de hiérarchiser, sur papier, les catégories pour en tirer l'essentiel et décider de la méthode qui servira au stockage et surtout au traitement.

Exemple :

Par catégorie :

Employé
Cadre Moyen
Cadre supérieur
Indépendant

Par secteur :

Chimie
Médecine
Juridique
Mécanique

Il convient ensuite de regrouper par catégorie les postes attribués :

Exemple :

Employé :
- Manutentionnaire
- réceptionniste, etc...

Cadre :
- Chef d'équipe
- comptable, etc...

Cadre supérieur :
- P.D.G.
- directeur financier, etc...

Indépendant :
- Médecin
- commerçant, etc...

Ceci fait, nous évaluerons mieux la justesse de nos répartitions, l'incidence sur nos actions futures et fort logiquement sur la façon de saisir et de traiter l'information.

Notons aussi que les deux familles qui viennent de se dégager (secteur et catégorie), peuvent se compléter dans notre fichier pour améliorer la connaissance des interlocuteurs qu'il contient.

Avant d'aborder les méthodes de mémorisation, rappelons-nous que cette démarche est tout aussi

valable pour d'autres types d'informations d'ordre qualitatif.

Exemple : Un libraire archivant les goûts de ses clients :

Secteur	catégorie
ROMAN	Essai, anglais, etc
TECHNIQUE	Mécanique, chimie, etc...
LOISIR	Jardinage, pêche, etc...

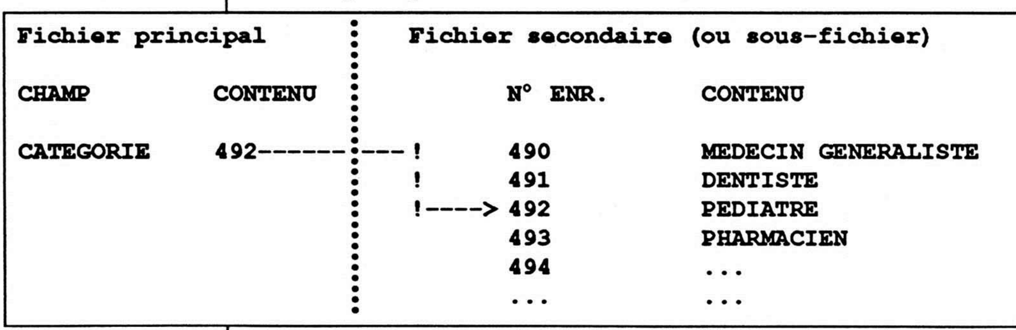
MÉMORISER LE QUALITATIF

La sélection étant faite sur papier, il nous est plus facile de visualiser l'importance et le volume de chaque classe et d'en organiser la mémorisation pour les traitements futurs.
Plusieurs méthodes sont à envisager en fonction d'impératifs que nous allons maintenant étudier.

SOUS-FICHIERS

Le sous-fichier est un fichier indépendant du fichier principal. Il contient autant d'enregistrements qu'il y a de catégories et son lien avec le fichier principal se fait par l'intermédiaire du numéro d'enregistrement du sous fichier.

Cette méthode n'est pas possible avec toutes les gestions de fichiers (exemple : MASTERFILE) et demande un minimum de programmation (DBASE recommandé).
Comme nous le constatons dans l'encadré ci-dessous, le fichier secondaire autorisera l'entrée d'un nombre important de professions dont la correspondance avec un numéro d'enregistrement allégera le fichier principal.



```
Fichier principal          :    Fichier secondaire (ou sous-fichier)
                           :
CHAMP         CONTENU      :            N° ENR.       CONTENU
                           :
CATEGORIE     492----------:---- !      490           MEDECIN GENERALISTE
                           :     !      491           DENTISTE
                           :     !----> 492           PEDIATRE
                           :            493           PHARMACIEN
                           :            494           ...
                           :            ...           ...
```

Nous reparlerons ultérieurement de ce type de mémorisation au travers d'exemples pratiques, mais retenons dans l'immédiat qu'il est plus adapté à une grande variété de cas difficilement regroupables.

LES ATTRIBUTS

Il consiste à mémoriser dans le fichier principal une valeur ou un symbole correspondant à une information non plus stockée dans un sous-fichier mais inscrite en clair sur papier. C'est ce que l'on nomme communément une table.
Un exemple, qui mérite d'être connu est celui des Télécom qui gèrent en 5 lettres la palettes des payeurs, en allant du meilleur au plus mauvais (de A à E) !

EXEMPLE DE TABLE :

Employé	A
Cadre moyen	B
Cadre supérieur	C
Agriculteur	D
Sans profession	E

Le nombre de catégories doit être restreint au risque de transformer la saisie en consultation d'annuaires avec pertes de temps et confusions probables.

En conclusion, cette méthode offre une adaptabilité maximale à tout type de programme mais elle est dangereuse à terme, surtout quand il s'agit de la faire évoluer.
En effet, si le champ catégorie ne concerne que dix classes notées de A à J, imaginons que nous découvrions la nécessité d'en ajouter 140 !

LA MÉMORISATION LITTÉRALE

Plus simple, elle consiste à entrer directement dans le champ concerné l'information en rapport.

Exemple :

CHAMP	CONTENU
PROFESSION	**MEDECIN**

Erreur classique de tout débutant n'ayant pas eu la chance de lire cet article, cette méthode ne permet aucun traitement fiable. Outre les erreurs de saisie qui ferons que MEDDECIN ne sera pas égal à MEDECIN et encore moins à DOCTEUR, l'évolution du stockage sera impossible. Imaginons que nous commercialisions du matériel médical, sans distinction de spécialité, et que les hasards du marché nous amènent à distribuer un appareil spécifique à l'ophtalmologie, nous serons bien en peine de faire le tri sur un champ aussi imprécis.

Nous nous rendons bien compte que cette dernière méthode ne sera viable que si elle se limite à la consultation (visualisation) et non au traitement automatisé de ce qu'elle signifie intrinsèquement.

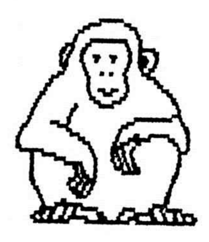
■ CONCLUSION

Les performances futures d'une bonne gestion de fichiers sont étroitement liées au temps passé à décomposer les informations qu'elle contiendra.
Outre l'analyse de la forme de chacune d'elle (date, qualitative), nous devons tenir compte des possibilités du programme choisi et du travail à réaliser pour mettre en place les opérations essentielles de saisie et de traitement.

C'est une tâche imposante, souvent négligée, mais qui ne devrait pas nous rebuter tant les résultats produits sont valorisants. Et ce ne sont pas nos prochaines rencontres qui me contrediront !... ■


INCROYABLE !!
RUBANS POUR IMPRIMANTES
QUALITE SUPERIEURE
RUBANS PCW 9512 MULTISTRIKE
LONGUE DUREE EXTRA NOIRS
PAR 3 PIECES
45 F L'UNITE *
(SOIT 135 F TTC PAR 3)
* MEMBRES DU CLUB ECHO 40 F L'UNITE
(SOIT 120 F TTC PAR 3)
ET TOUJOURS POUR 8256/8512
LES RUBANS SUPERS NOIRS...
PAR 3 PIECES
55 F L'UNITE *
(SOIT 165 F TTC PAR 3)
* MEMBRES DU CLUB ECHO 50 F L'UNITE
(SOIT 150 F TTC PAR 3)
ET LES RUBANS COULEUR LONGUE
DUREE POUR PCW 8256/8512
COULEURS DISPONIBLES : ROUGE,
BLEU, MARRON, VIOLET, VERT, ORANGE
A L'UNITE
100 F *
* MEMBRES DU CLUB ECHO 80 F L'UNITE
BON DE
COMMANDE
En pages centrales...

DTP-PAO PLUS ÉCOLO AVEC PACK NATURE !



Après le PACK GÉOCLIPS 1, dont le succès ne fait que croître, c'est PACK NATURE 1 qui vous est proposé. Voilà l'occasion de muscler vos mises en page en les rendant encore plus attrayante comme le prouve le guépard choisi pour illustrer ce banc d'essai...

Par Arnaud BISSOUDRE

Difficile de présenter un ensemble de "clips art" (collection de dessins prêts à l'emploi) avec des mots. Regardez donc les illustrations, elles reflètent parfaitement ce que vous trouverez sur la disquette NATURE 1... Par contre, je ne vous épargnerais pas quelques chiffres. La disquette est pleine sur ses deux faces : face A, 165 Ko d'images, face B 170 Ko. Pas la peine d'en rajouter, il n'y a plus de place. Et la qualité est au rendez-vous !

LES DESSINS

Vous serez sans doute nombreux à apprécier les OURS, sur lesquels plane l'ombre du film de Jean-Jacques ANNAUD. Les DAUPHINS vous rappelleront certainement Flipper, les animaux de la FERME vos week-end à la campagne, les animaux de la SAVANE vos vacances en Afrique, ceux de la FORÊT vos parties de chasse (photographique !), sans oublier CHIENS, CHATS, PAPILLONS, poissons divers et crustacés, grenouilles, tortues et les indispensables plantes et champignons.

Organisés par fichiers thématiques, il vous sera facile de vous y retrouver parmi ces magnifiques dessins. L'auteur a même prévu des pages pour vous permettre d'imprimer immédiatement tous les fichiers graphiques de la disquette. Sympathique !

CONCLUSION

Avec une telle panoplie, les écologistes vont pouvoir créer de nombreuses gazettes pour défendre la nature, qui en a bien besoin. Le succès de DTP-PAO est tel que de nombreuses armes complémentaires ont vu le jour : ainsi chacun va pouvoir se préparer au concours de "fanzines" (journaux d'amateurs) prévu pour la rentrée...

Sachez donc profiter de l'offre exceptionnelle qui vous est faite pour compléter votre logithèque des indispensables polices complémentaires (PACK POLICES 1), cartes géographiques (PACK GÉOCLIPS 1), et le tout nouveau PACK NATURE 1. ■

Je suis dans PACK NATURE 1 et j'aime ça !

DES CLIPS ARTS VRAIMENT NATURELS !!!
AVEC PACK NATURE 1

OFFRE DE LANCEMENT !



PACK GEO-CLIP 1

\+

PACK NATURE 1

Normalement : **Prix de lancement :**



~~780 f~~ 550 f

Pack Référence PCK CLIP à commander à : LOGI'STICK VPC - CAPN - LE BONAPARTE - BOITE 49 - 93153 LE BLANC MESNIL CEDEX TEL (1) 48.67.28.44 +

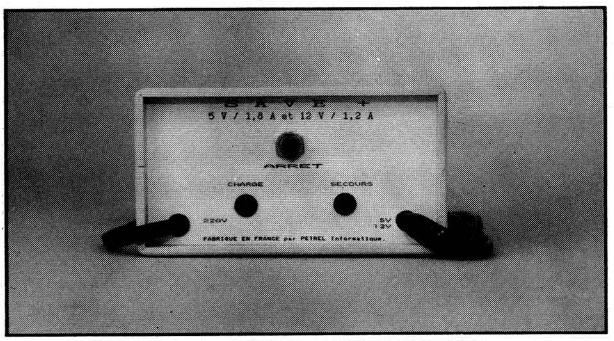
NE COU... PEZ PLUS !

Terminez-en définitivement avec les coupures électriques et les baisses de tension qui détruisent vos fichiers, vos disquettes et votre matériel !

990 F TTC

Prix normal : 1450 F

PCW 8256/8512 exclusivement



Une production PETREL - MADE IN FRANCE

Offre limitée au stock disponible, les commandes étant traitées dans leur ordre d'arrivée en nos locaux à :

LOGI'STICK VPC
CAPN - LE BONAPARTE
BOITE 49
93153 LE BLANC-MESNIL CEDEX
TEL (1) 48.67.28.44+
3615 CODE LS

Frais de port : France = 30 F
Etranger/DOM-TOM = 50 F

SAVE+

COMMANDEZ PAR TELEPHONE !*

TOUS LES PRODUITS DE L'ECHO DU PCW
PLUS RAPIDE AVEC LA CARTE VISA/CARTE BLEU



48 HEURES !!! *(Délai d'expédition sous réserve de disponiblilité)*

*POUR VOS COMMANDES TELEPHONIQUES , 1 SEUL NUMERO :

(1) 48 67 28 44 +

(lignes groupées)

LA DISQUETTE ECHO DU MOIS

Reprenant tous les programmes publiés dans ce numéro, la disquette ECHO vous épargne une saisie inutile et génératrice d'erreurs. Mieux encore, elle est maintenant augmentée de programmes et fichiers inédits décrits dans cette rubrique.

Le cadeau du mois, proposé par M. Bruno COMBETTE (YATHZEE, REDÉFINITION DE SIGNES ENFIN DOMPTÉE, MATRIX 4) est évidemment un jeu pour se détendre lors de vos vacances.

Il s'agit d'une adaptation très bien réalisée de la célèbre "ZAZA", la chenille gourmande, de Christian NESEN (cf. Echo N° 20). Outre des graphismes supplémentaires, des nouveautés vous permettront de pimenter le jeu...

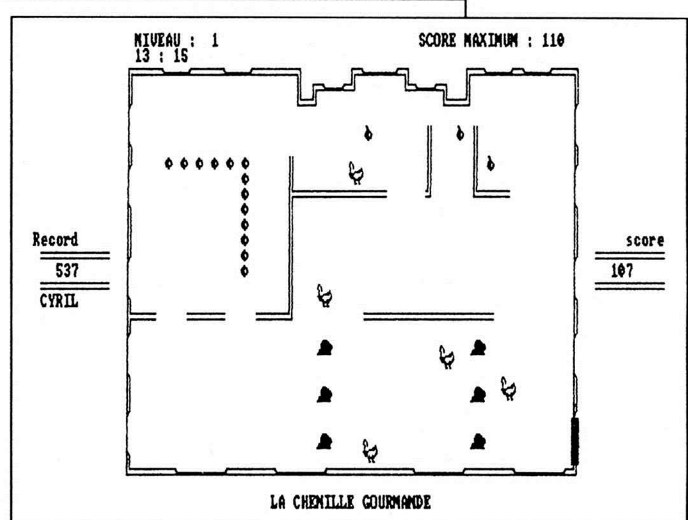
DES OPTIONS ORIGINALES

Maintenant, ZAZA possède des options qui influent directement sur le niveau de jeu. Tout d'abord, le choix de la vitesse (de 0 à 20), permettra de mettre vos réflexes à dure épreuve.

Ensuite, vous devrez choisir un niveau de difficulté du jeu, de 1 à 5 : celui-ci correspond à des tableaux dont le cadre varie en présentant plus ou moins d'obstacles fixes, ce cadre restant identique tout au long de la partie. Cloisons et rochers font leur apparition (cf. copie d'écran).

Autre nouveauté, une porte surgissant en bas à droite de l'écran lorsqu'une certaine pomme est mangée, pour un laps de temps déterminé aléatoirement. Celle-ci permet de passer directement au tableau suivant avec votre score en cours, à condition de passer la tête de la chenille pile au milieu !

Pour le reste, le principe du jeu est identique à l'original.



Le cadeau du mois

ET AUSSI...

Les programmes présentés ce mois-ci, les trucs et astuces de la rubrique Courrier (quand cela est possible !), les "10-lignes", sans oublier MENU.BAS pour tout superviser.



DISQUETTE ECHO

PROGRAMMES BASIC - FACE A - GROUPE 0

- BANDEROL.BAS	: impression de textes continus en grand format (10 LIGNES MAX)
- OK.BAS	: modification du "Ok" du basic (10 LIGNES MAX)
- BOUSTOUT.BAS	: jeu de destruction (LE BOUSCULE TOUT)
- CREATION.BAS	: création de tableaux pour LE BOUSCULE TOUT
- CHENILLE.BAS	: le cadeau du mois
- MODIF.BAS	: modification pour l'exclusif SUPER GAMES III (1001 INFO)
- PIK1.BAS	: examen de la mémoire TPA (COURRIER)
- MENU.BAS	: VOTRE SERVITEUR...

AUTRES FICHIERS - FACE A - GROUPE 0 →

- RECORD.BUT	: fichier record pour BOUSCULE TOUT
- TABLEAU1.TBL	: fichier tableau standard pour BOUSCULE TOUT
- TABLEAU2.TBL	: -id-
- TABLEAU3.TBL	: -id-
- TABLEAU4.TBL	: -id-
- TABLEAU5.TBL	: -id-
- TABLEAU6.TBL	: -id-
- CHEN.DEF	: fichier de redéfinition de caractères pour le cadeau du mois
- CHEN.JEU	: programme principal du cadeau du mois
- RECORD.CH1 A 5	: fichier record niveau 1, 2, 3, 4 et 5 pour le cadeau du mois
- KEYS.ACE	: fichier de redéfinition de touches pour ACE (1001 INFO)
- KDO.DOC	: documentation sur le cadeau du mois
- GRAFFITI.LOC	: fichier LOCOSCRIPT 1 de graffitis (DR LOCO)
- GRAFFITI.LO2	: fichier LOCOSCRIPT 2 de graffitis (DR LOCO)

SENSATIONNEL ! LE JEU QUI BOUSCULE TOUT...



Renouveler le traditionnel casse brique, offrir des possibilités infinies de tableaux de jeu, avec simplicité et facilité grâce à une programme interactif de composition de tableaux, c'est sur PCW et dans l'Echo !...

Par Cyril HENARD

Chacun connaît le fameux casse-brique qui a fait les beaux jours des consoles de café dans les bistrots et salles de jeux de vos vacances. Avec l'apparition des consoles de jeux vidéo et des micro-ordinateurs personnels, la plupart de ces jeux ont été adaptés, voir améliorés et surtout rendus accessibles à tous les foyers.

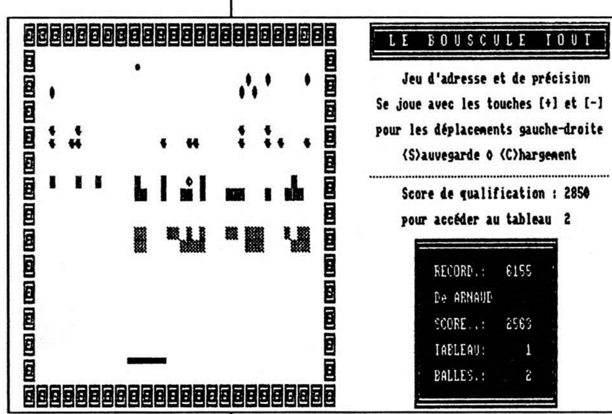
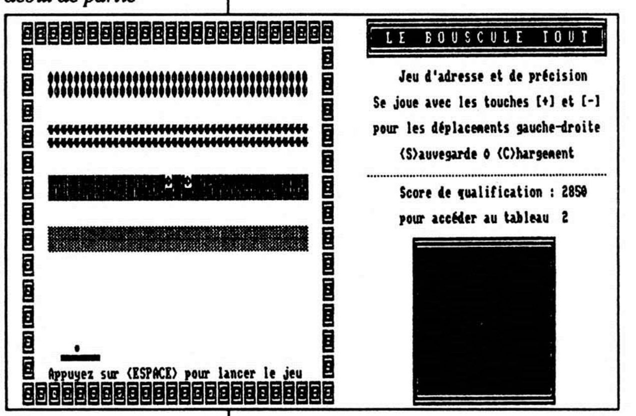


Figure 1 : Dans le feu de l'action...

Figure 2 : Le premier tableau "standard" en début de partie



Le PCW n'a pas échappé à certaines adaptations des "best" en la matière, tels que le célèbre PACMAN ou le classique SPACE INVADERS. Il y manquait un casse brique digne de ce nom et, en attendant une adaptation d'ARKANOïD (fabulêux, mais sur ATARI et autres AMIGA...) pour PCW, ce qui ne saurait tarder (chut !), voici un programme simple, mais efficace en diable, en Basic Mallard.

LE BOUSCULE TOUT

Le principe du jeu est extrêmement simple : doté d'une raquette dont vous gérez les déplacements horizontaux à l'aide de deux touches, vous devez détruire (presque) totalement un tableau plus ou moins rempli de caractères redéfinis à l'aide d'une balle ravageuse (cf. figure 1).

Les caractères à bousculer, tels qu'ils sont redéfinis dans le programme, sont dotés de points différents suivant leur graphisme. Il y a en tout 8 types de cibles dont les points varient de 2 à 100. Suivant le nombre et la disposition des cibles dans un tableau, celui-ci vaut plus ou moins de points.

Vous disposez de cinq angles différents pour renvoyer la balle avec la raquette et de trois balles par partie pour essayer de réaliser le meilleur score. Celui-ci est mémorisé par l'intermédiaire d'un fichier RECORD.BUT pour la postérité. Le passage au tableau suivant est acquis dès lors que vous avez réalisé le score de qualification (cf. figure 2), soit la valeur du tableau moins 150 points plus le score maximum (sa valeur) du tableau précédent.

Il est possible d'arriver à détruire un tableau complet, mais c'est long et très difficile... Donc, pour vous récompenser de votre ténacité, un bonus de 500 points et une balle supplémentaire pour le tableau suivant vous sont accordés. Six tableaux sont prévus, mais la partie reprend au premier tableau si vous venez à bout du sixième, avec votre score en cours. Le mouvement perpétuel !

UNE PRÉSENTATION EFFICACE

En permanence, sont affichés à l'écran le rappel des touches pour diriger la raquette, le score de qualification pour parvenir au tableau suivant, le record, votre score, le tableau en cours, votre crédit de balles et les options praticables.

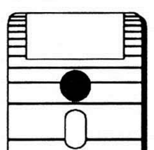
En effet, pour vous permettre de vous reposer entre deux tableaux et tant que vous n'avez pas épuisé votre crédit de balles, vous pouvez interrompre la partie lors du passage au tableau suivant et la sauvegarder en l'état pour la

DISQUETTES THEMATIQUES

Les disquettes thématiques de l'Echo reprennent tous les programmes depuis le numéro 1. Bénéficiant des dernières améliorations chaque disquette est livrée avec son manuel.

PACK GESTION 1

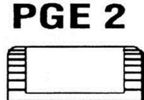
PGE 1



GESCALC
INVESTISSEMENTS
PATRIMOINE
BUSINESS
PERT
DEMO : AZERTY

PACK GESTION 2

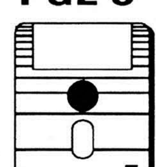
PGE 2



GESTION DE STOCK
ATHEMYS V3
SUPER GRAPHE
EVALUATION
T.A.O.
DEMO : TASWORD

PACK GESTION 3

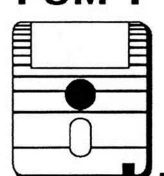
PGE 3



DEMO : GRAPHIC MAGIC
CHRONOS V3
INVEST +
BUDGET FAMILIAL
GESCALC V3
CALENDPC

PACK DBASE/MULTIPLAN 1

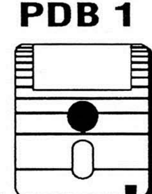
POM 1



ETIQUETTES DBASE
MULTIPLA.KEY
STANDARD.KEY
DBASE.KEY
PROG1.CMD, PROG.CMD
MENU.CMD
DEMO : AZERTY

PACK DBASE 1

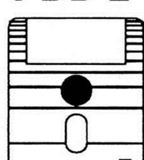
PDB 1



COMMANDES ET FICHIERS
DU SYSTEME EXPERT
COMMANDES ET FICHIERS
DE "A LA RECHERCHE
DE L'OCTET PERDU"
CODES GRAPHIQUES DB II
DEMO : TASWORD

PACK DBASE 2

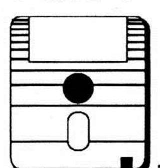
PDB 2



COMMANDES LANGAGE
MACHINE
DELREM.BAS
HISTODB.CMD
VERSCPM.CMD
AUTO-PROGRAMMATION
INTERFACE LOCOSCRIPT

PACK GRAPHISME 1

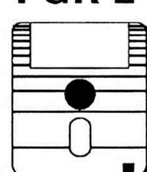
PGR 1



GSX.BAS
GSXDAO.BAS
T.A.O
LES PLUS D'EXBASIC
SUPER GRAPHE
DEMO : GRAPHIC MAGIC

PACK GRAPHISME 2

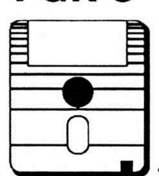
PGR 2



LOGOGRAF
LOGOTRAM
ETIC FACILE
CODES GRAPHIQUES DBASE
TRIFICH
CALEND PC

PACK GRAPHISME 3

PGR 3

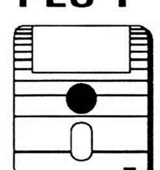


FONCTIONS.BAS
(FONCTIONS SOUS GSX)
(L'IMPRIMATE LIBRE)
MATRI.BAS
VISU.BAS
MATRIX2.BAS
HISTODB.CMD



PACK LOCOSCRIPT 1

PLO 1

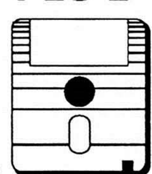


GENERATEUR D'INDEX
TRANS LOCASC 2
TOUS LES FICHIERS EXEMPLE
DES CONFIDENCES DE
LOCOSCRIPT DU N°1 AU N°18
COMPRIS

PACK LOCOSCRIPT 2

PLO 2

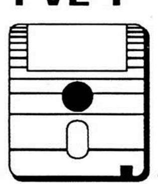




EXEMPLES LOCOMAIL
COLONNES.BAS+FICHIERS
EXEMPLE STRUCTURE FICHIERS
TOUS LES FICHIERS DEPUIS
LE N°19 COMPRIS
CARACTERES LOCO 1
CARACTERES LOCO 2

PACK VIE PRATIQUE 1

PVE 1



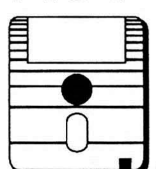
STAT'MAKER
SANTE.BAS
TEST QI.BAS
MUSICRAK
CALCUL.BAS
NUMBERS.BAS



Nouveauté

PACK UTILITAIRE 1

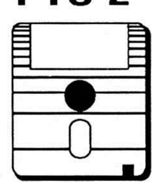
PTU 1



AUTO-PROGRAMMATION
BASIC
PRINTER MAKER
MONITEUR DE DISQUE
MATRIX - LOCASC 2
TABLEAUX ASCII
DEMO : GRAPHIC MAGIC

PACK UTILITAIRE 2

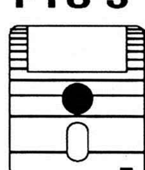
PTU 2



TURBO.KEY
MENU DEROULANTS
ECHO.BAS
CLAVIER MAKER
TROUVE.BAS
VERIF B12+
DEMO : GRAPHIC MAGIC

PACK UTILITAIRE 3

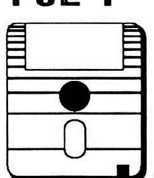
PTU 3



MEMOIRE + LE PRODIGE
SUPER CALCULATOR
CLOCK MAGIC
MENU.BAS
RECUPERE.BAS
ENCHAINE.BAS
DOUBLEPR.BAS

PACK JEU 1

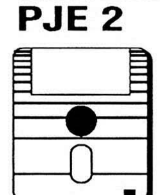
PJE 1



POKER FOLIES
AGENDA
MUSIC MACHINE
MATHELEM
LOTO
OTHELLO
DEMO : AZERTY

PACK JEU 2

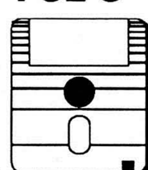
PJE 2



TAQUIN
PARACHUTE
SNAKY
BIORYTHMES
JEU DE LA VIE
SUPER QUIZZ
DEMO : AZERTY

PACK JEU 3

PJE 3



BATAILLE NAVALE
MIMILE LE MINEUR
ZAZA LA CHENILLE
MAX LE CAMELEON
LABYRINTHE
TREPAN
PENDU.COM

Prix unitaire : 100 F TTC
Par 6 références : 500 F TTC (Soit 1 référence GRATUITE)
Par 12 références : 900 F TTC (Soit 3 références GRATUITES)

BON DE COMMANDE GÉNÉRAL - au 01/07/90 (annule et remplace les précédents)

Melle/Mme/M./Sté/Ass.° - Nom : .... Prénom : ....

Adresse : ....

....

Code Postal : .... Ville : ....

Tél. : .... Pays : .... N° CLIENT : ....

Matériel possédé : ❒ 8256 ❒ 8512 ❒ 9512 ❒ 1 Lecteur ❒ 2 Lecteurs ❒ 256 Ko ❒ 512 Ko

DISQUETTES ECHO (Réf. DE) : 80 F TTC - PACK BOURSITEL : 990 F TTC

(Encerclez les numéros choisis et reportez la quantité totale dans la colonne de droite)

5 6 7 8 10 12 13 14 15 16 17 18
19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30
31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42

DISQUETTES THÉMATIQUES (Réf. TM) : 100 F TTC

(Encerclez les références choisies et reportez la quantité totale dans la colonne de droite)

PGE1 PGE2 PGE3 PVE1 PLO1 PLO2
PGR1 PGR2 PGR3 PJE1 PJE2 PJE3
PDB1 PDB2 PTU1 PTU2 PTU3 POM1

PRIX SPÉCIAUX : 6 RÉFÉRENCES : 500 F (1 GRATUITE) - 12 RÉFÉRENCES : 900 F (3 GRATUITES)

RELIURE "ECHO DU PCW" (Réf. REL) : 80 F TTC

Reliure de classement personnalisée pour 11 Numéros

RUBANS NOIRS ET COULEURS (Réf. AD)

Rubans Noirs : **8256/8512 NYLON (AD20)** 165 F Par 3 • **9512 NYLON (AD21)/FILM (AD23)** 135 F Par 3

Rubans couleurs **NYLON** sans fin pour **8256/8512** (AD22) : 100 F TTC pièce

... x rouge ... x bleu ... x vert ... x orange ... x violet ... x marron

DISQUETTES EXCLUSIFS (Réf. DX) : 180 F TTC

(Encerclez les références choisies et reportez la quantité totale dans la colonne de droite)

X001 X003 X004 X008 X009 X014 X017 X018
X022 X027 X028 X029 X030 X031 X032 X033
X035 X036 X037 X038 X039 X040 X041 X042

PRIX SPÉCIAUX : 6 RÉF. : 900 F TTC (1 GRATUITE) - 14 RÉFÉRENCES : 1980 F TTC (3 GRATUITES)

ECHO DU PCW - ANCIENS N° - ABONNEMENTS - GUIDE 89/90

ECHO : ANCIENS NUMÉROS : Prix unitaire France 33 F TTC - Étranger 44 F
(Encerclez les numéros choisis et reportez la quantité totale dans la colonne de droite)

3 4 5 6 7 8 10 12 13 14 15
16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26
27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37
38 39 40 41

ABE : Abonnement journal : 11 numéros France : 320 F TTC - Étranger/Dom Tom : 460 F

ABD : Abonnement 11 disquettes : France : 690 F TTC - Étranger/Dom Tom : 900 F

GUIDE 89/90 LOGI'STICK : France : 20 F TTC - Étranger/Dom Tom : 30 F

RÉFÉRENCE		QTÉ		PRIX UNITAIRE TTC		PRIX TOTAL
PB	:		x	990	=	
DE	:		x	80	=	
TM	:		x	100	=	
TM1	:		x	500	=	
TM2	:		x	900	=	
REL	:		x	80	=	
AD ...	:		x	135/165°	=	
AD22	:		x	100	=	
DX	:		x	180	=	
DX1	:		x	900	=	
DX2	:		x	1980	=	
FRAIS DE PORT FRANCE : 25 F ETRANGER / DOM - TOM : 35 F		Port obligatoire pour les produits ci-dessus.				+ 25° ou + 35°
ECHO	:		x	33/44°	=	
ABE	:		x	320/460°	=	
ABD	:		x	690/900°	=	
GUIDE	:		x	20/30°	=	

TOTAL GÉNÉRAL ➤ >>>>>>>>>>>>>>

ATTENTION !
Ajoutez les frais de port avec tous les produits à l'exception de : abonnements, anciens numéros et guide. Envoi **PAR COLISSIMO** (24/48 heures garanties) pour toute commande d'un montant supérieur à 300 F (hors abonnement, frais de port et produits club).

RÈGLEMENT A L'ORDRE DE LOGI'STICK PAR :

❒ MANDAT ❒ CHEQUE ❒ CCP

❒ VISA / CARTE BLEUE / MASTERCARD ❒ DINERS CLUB ❒ AMERICAN EXPRESS

N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Validité |_|_|_|_|

SIGNATURE OBLIGATOIRE :
(celle des tuteurs pour nos lecteurs mineurs)

☞ **UNE FACTURE MENTIONNANT LE DÉTAIL DE LA TVA ET DES FRAIS DE PORT EST JOINTE A TOUTE COMMANDE.**

A RETOURNER A LOGI'STICK VPC
CAPN - Le Bonaparte - Boîte 49 - 93153 LE BLANC-MESNIL Cédex - FRANCE

° Rayez la mention inutile

OFFREZ-VOUS LE HAUT...

ET L'ECHO VOUS OFFRE LE BAS !

1 EXCLUSIF
GRATUIT !
3 ECHO DU PCW

1 THEMATIQUE
GRATUIT !
2 ECHO DU PCW

1 DISQ. ECHO
GRATUIT !
1 ECHO DU PCW

1 ABO. DISQ.
GRATUIT !
11 ECHO DU PCW

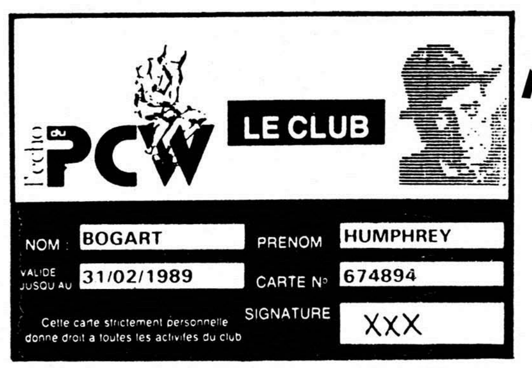
15 ECHO DU PCW
GRATUIT !
1 EXCLUSIF

10 ECHO DU PCW
GRATUIT !
1 THEMATIQUE

5 ECHO DU PCW
GRATUIT !
1 DISQ. ECHO

Offre valable Tout l'été ! - Pour commander, utilisez le bon de commande ci-contre. Quelque soit l'offre choisie, ajoutez le port suivant le barême du bon de commande (même pour les Echo du PCW). L'offre porte sur les ECHO DU PCW de 3 à 38 à l'exception des numéros 9 & 11 qui sont épuisés. Idem pour les disquettes Echo.

LE SECRET DU BONHEUR



LE CLUB ECHO DU P·C·W

MOINS CHER !

Grâce au **CLUB**, le **PCW** côute moins cher ! Par l'intermédiaire de ses revendeurs **POINT CLUB**, c'est l'occasion de réaliser de supers économies qui valent souvent le prix de l'inscription.
Un exemple : Le lecteur **PACE**, prix public **2500 F**, prix **CLUB 1950 F**, soit **550 F** d'économie ! ! !

PLUS D'INFO

Le **BULLETIN** du **CLUB** est le terrain privilégié des mordus du **PCW**, questions, réponses, amélioration des programmes de l'**ECHO**, trucs et astuces inédits, c'est encore un plus du **CLUB**.

PLUS VITE

La boîte aux lettres personnelle sur le serveur de l'**ECHO** devient, grâce à un code d'accès privé, le lieu privilégié des rendez-vous utiles. Laissez vos messages et demandez à vos proches de laisser les leurs, c'est ça le secret de la communication !

PLUS DE LOGICIELS

Offert à chaque nouvel adhérent, le logiciel **SCRIVENER** qui déchaîne l'Angleterre par la puissance de ses calculs et l'ingéniosité des applications qu'il permet en justifie à lui seul l'inscription. Mais mieux, le **CLUB**, c'est aussi les disquettes **CLUB** à un coût ridicule !

PLUS PCW !

Le CLUB, c'est l'assurance d'être plus **PCW**iste que jamais ! N'attendez pas pour vous inscrire et pour recevoir votre carte personnelle qui est déjà le symbole de ralliement des **PCW**istes avertis...

BON DE COMMANDE CLUB

Tarif pour une année :
FRANCE 350 F. ETRANGER 495 F
Etudiants et chômeurs :
FRANCE 290 F.
ETRANGER, DOM-TOM 390 F
Règlement par : ☐ chèque ou
☐ mandat à Logi'stick édition
☐ Visa |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Validité _____ / _____ / _____

Signature obligatoire :

J'adhère pour une année à compter du   /   /   au CLUB

NOM ____________________ PRENOM ____________________

AGE __________ ADRESSE ______________________________

____

VILLE __________________ CODE POSTAL ________________

TEL. : __________________ PROFESSION _________________

à retourner à : CLUB ECHO DU PCW, LOGI'STICK EDITION,
CAPN Le Bonaparte, Boîte 49, 93153 LE BLANC MESNIL CEDEX

reprendre plus tard, grâce aux options <S>auvegarde et <C>hargement (cf. figure 3).

A noter que, lors du chargement, le fichier de sauvegarde est effacé pour éviter une certaine tricherie. Un principe sain à respecter pour plus de plaisir, bien que des modifications soient tout à fait envisageables... Les parties sauvegardées sur disquette portent l'extension ".PEC".

■ CRÉEZ VOS TABLEAUX !

Avant de vous adonner aux joies du BOUSCULE TOUT, il vous faudra saisir le programme de création de tableaux et réaliser les six tableaux nécessaires au déroulement du jeu.

La routine de redéfinition de caractères est incluse dans l'un et l'autre programme : il s'agit de l'incontournable MATRIX et les données des codes redéfinis (de 206 à 213 pour les motifs des cibles, de 200 à 205 pour le cadre et les pointillés dans le jeu) sont incluses en lignes de DATA, donc modifiables.

L'intérêt de ce principe est de pouvoir créer, sans aucune contrainte ni limite, des tableaux de jeu selon vos goûts et vos aptitudes ludiques. Le jeu en est ainsi rendu infiniment riche et varié. C'est Byzance !

D'autant que tous les paramètres : nombre de tableaux, nombre de balles, score de qualification, bruitages, etc..., sont modifiables. Les listings sont commentés à cet effet. Les lignes les plus intéressantes sont, pour le programme du jeu : 190-200 et 880 (nombre et nom des tableaux), 400 (score de qualification), 150-180 (data des codes graphiques), et pour le programme de création : 130-160 (data des codes graphiques).

La création des tableaux se fait à l'aide du curseur "souligné" clignotant : vous vous placez à l'endroit que vous voulez sur l'espace réservé au tableau pour y

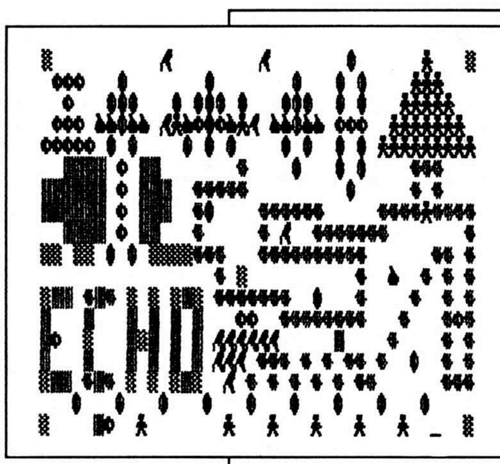


Figure 3 : Chargement d'une partie en cours : pratique ! (message) Accès direct au TABLEAU 3...

ATTENTION : LE SIGNE • REPRESENTE L'ESPACE.

```
CREATION.BAS

10•REM'•Création•de•tableaux
20•CLEAR:WIDTH•255:ON•ERROR•GOTO•760:esc$=CHR$(27):bi
p$=CHR$(7)
30•cl$=esc$+"y"+esc$+"E"+esc$+"H"+esc$+"0"
40•iv$=esc$+"p":vi$=esc$+"q":cu$=esc$+"e":nc$=esc$+"f
"
50•DEF•FN1$(x,y)=esc$+"Y"+CHR$(32+y)+CHR$(32+x)
60•REM'•chargement•et•redéfinition•caractères
70•RESTORE•80:FOR•n=&HC070•TO•&HC098:READ•d8:POKE•n,d
8:NEXT•n
80•DATA•243,62,129,211,241,62,130,211,242,175,95,103,
22,184,58,153,192,111,41,41
90•DATA•41,25,17,154,192,235,1,8,0,237,176,62,133,211
,241,62,134,211,242,251,201
100•RESTORE•130:FOR•i=1•TO•8:READ•n:FOR•ap=1•TO•8
110•READ•pn(ap):NEXT•ap:POKE•&HC099,n:FOR•tp=1•TO•8
120•POKE•&HC099+tp,pn(tp):NEXT•tp:c=&HC070:CALL•c:NEX
T•i
130•DATA•206,204,51,204,51,204,51,204,51,207,85,85,85
,85,85,85,85,85
140•DATA•208,0,42,84,170,85,42,20,0,209,24,60,90,90,9
0,90,60,24
150•DATA•210,0,24,126,243,243,126,24,0,211,7,15,31,62
,124,138,134,131
160•DATA•212,96,48,56,126,255,255,126,0,213,60,60,24,
126,219,60,102,195
170•DIM•ca(90,28),ca$(45,20),lgn$(28):a=0:b=0:PRINT•n
c$cl$
180•REM'•affichage•dessin•et•mode•d'emploi
190•GOSUB•410
200•GOSUB•480:PRINT•FN1$(b,a)"•";
210•IF•ca$(b,a)=""•THEN•PRINT•FN1$(b,a)" "FN1$(b,a)"•
"•ELSE•PRINT•FN1$(b,a)ca$(b,a)
220•PRINT•FN1$(62,10)"points•du•tableau•:"mpnt
230•z$=INKEY$:IF•z$=""•THEN•200•ELSE•z=ASC(z$)
240•IF•z=31•THEN•a=a-1
250•IF•z=30•THEN•a=a+1
260•IF•z=6•THEN•b=b+1
270•IF•z=1•THEN•b=b-1
280•IF•z=32•THEN•PRINT•cl$:ERASE•ca,ca$:DIM•ca(90,28)
,ca$(45,20):mpnt=0:GOTO•190
290•IF•z$="1"•THEN•GOSUB•750:ca(b,a)=1:ca$(b,a)=CHR$(
206):mpnt=mpnt+2
300•IF•z$="2"•THEN•GOSUB•750:ca(b,a)=2:ca$(b,a)=CHR$(
207):mpnt=mpnt+5
310•IF•z$="3"•THEN•GOSUB•750:ca(b,a)=3:ca$(b,a)=CHR$(
208):mpnt=mpnt+10
320•IF•z$="4"•THEN•GOSUB•750:ca(b,a)=4:ca$(b,a)=CHR$(
209):mpnt=mpnt+20
330•IF•z$="5"•THEN•GOSUB•750:ca(b,a)=5:ca$(b,a)=CHR$(
210):mpnt=mpnt+25
340•IF•z$="6"•THEN•GOSUB•750:ca(b,a)=6:ca$(b,a)=CHR$(
211):mpnt=mpnt+50
350•IF•z$="7"•THEN•GOSUB•750:ca(b,a)=7:ca$(b,a)=CHR$(
212):mpnt=mpnt+75
360•IF•z$="8"•THEN•GOSUB•750:ca(b,a)=8:ca$(b,a)=CHR$(
213):mpnt=mpnt+100
370•IF•z$="E"•THEN•GOSUB•660:ca(b,a)=0:ca$(b,a)=""
380•IF•z$="C"•THEN•GOSUB•610:GOTO•190
390•IF•z$="S"•THEN•GOSUB•530:GOTO•190
400•IF•z$="Q"•THEN•PRINT•cu$;:END•ELSE•200
```



1: ▒ = 2 points, 2: █ = 5 points

3: ♣ = 10 points, 4: ♦ = 20 points

5: ◆ = 25 points, 6: ♪ = 50 points

7: ♠ = 75 points, 8: ♀ = 100 points

points du tableau : 8000

<C> = CHARGER

<E> = EFFACER

<Q> = QUITTER

<S> = SAUVER

Figure 4 : Avec de l'imagination et CREATION.BAS : un tableau riche de 8000 points !

déposer le caractère "graphique" choisi en appuyant sur le chiffre correspondant (cf. figure 5). Les points sont automatiquement calculés par le programme et sauvegardés avec le tableau qui porte automatiquement l'extension .TBL, extension inutile à préciser lors du chargement.

Pour vous simplifier la tâche, vous pouvez charger et modifier un tableau existant, puis le sauvegarder sous un autre nom ou sous le même nom. Attention, pour modifier un caractère, il faut d'abord l'<E>ffacer puis entrer son numéro. Tout est interactif, les touches actives pour les options étant affichées en permanence : quelle souplesse et quelle simplicité !

Pour les paresseux ou les pressés, six tableaux "standards" (voir figure 6) se trouvent sur la disquette avec les programmes BOUSTOUT et CREATION. Les tableaux créés sont sauvegardés avec l'extension .TBL, comme les tableaux standards.

Les fichiers et programmes de cet article se trouvent sur la disquette ECHO n° 42

```
410•PRINT•FN1$(15,28)"Les•flèches•pour•se•déplacer,•<ESPACE>•pour•effacer•l'écran"
420•FOR•i=1•TO•8•STEP•2:PRINT•FN1$(55,i)CHR$(48+i)":•"CHR$(205+i)"•=••••points,•"CHR$(49+i)":•"CHR$(206+i)"•=••••points":NEXT•i
430•PRINT•FN1$(62,1)"•2"FN1$(80,1)"••5"FN1$(62,3)"10"FN1$(80,3)"•20"
440•PRINT•FN1$(62,5)"25"FN1$(80,5)"•50"FN1$(62,7)"75"FN1$(80,7)"100"
450•PRINT•FN1$(65,13)"<C>•=•CHARGER"FN1$(65,15)"<E>•=•EFFACER"
460•PRINT•FN1$(65,17)"<Q>•=•QUITTER"FN1$(65,19)"<S>•=•SAUVER":RETURN
470•REM'•controle•des•limites•d'écran
480•IF•a<0•THEN•a=0
490•IF•a=18•THEN•a=17
500•IF•b<0•THEN•b=0
510•IF•b=40•THEN•b=39
520•RETURN:REM'•sauvegarde•des•créations
530•PRINT•cl$"Sauvegarde•du•tableau•créé•(8•lettres•maximum):•";:INPUT"",nom$:pt=0
540•nom$=UPPER$(LEFT$(nom$,8)):OPEN"O",2,nom$+".TBL":FOR•i=0•TO•18:FOR•j=0•TO•39
550•IF•ca(j,i)=1•THEN•pt=pt+2•ELSE•IF•ca(j,i)=2•THEN•pt=pt+5
560•IF•ca(j,i)=3•THEN•pt=pt+10•ELSE•IF•ca(j,i)=4•THEN•pt=pt+20
570•IF•ca(j,i)=5•THEN•pt=pt+25•ELSE•IF•ca(j,i)=6•THEN•pt=pt+50
580•IF•ca(j,i)=7•THEN•pt=pt+75•ELSE•IF•ca(j,i)=8•THEN•pt=pt+100
590•PRINT•#2,ca(j,i):NEXT•j,i:PRINT•#2,pt:CLOSE:PRINT•cl$:RETURN
600•REM'•chargement•de•tableaux
610•i=1:PRINT•cl$"Nom•du•fichier•à•charger•:•";:INPUT"",nom$:nom$=UPPER$(LEFT$(nom$,8))
620•OPEN"I",1,nom$+".TBL":FOR•i=0•TO•18:FOR•j=0•TO•39:INPUT•#1,mur:ca(j,i)=mur
630•IF•mur=0•THEN•PRINT•FN1$(j,i)"•"ELSE•ca$(j,i)=CHR$(205+mur):PRINT•FN1$(j,i)ca$(j,i)
640•NEXT•j,i:INPUT•#1,mpnt:CLOSE:RETURN
650•REM'•calcul•des•points•du•tableau•en•cours•de•création
660•IF•ca(b,a)=1•THEN•mpnt=mpnt-2
670•IF•ca(b,a)=2•THEN•mpnt=mpnt-5
680•IF•ca(b,a)=3•THEN•mpnt=mpnt-10
690•IF•ca(b,a)=4•THEN•mpnt=mpnt-20
700•IF•ca(b,a)=5•THEN•mpnt=mpnt-25
710•IF•ca(b,a)=6•THEN•mpnt=mpnt-50
720•IF•ca(b,a)=7•THEN•mpnt=mpnt-75
730•IF•ca(b,a)=8•THEN•mpnt=mpnt-100
740•RETURN
750•IF•ca(b,a)<>0•THEN•PRINT•bip$:GOTO•200•ELSE•RETURN
760•PRINT•FN1$(18,15)iv$"•Erreur•n°"ERR"en•ligne"ERL•vi$:h$=INPUT$(1):RESUME•NEXT•
```

BOUSTOUT.BAS

```
1•REM'•*****************************
3•REM'•*•Cyril•HENARD•&•LOGI'STICK•*
5•REM'•*•••••Vous•••présentent•••••*
7•REM'•*••••LE•••BOUSCULE•••TOUT••••*
9•REM'•*****************************
10•CLEAR:WIDTH•255:ON•ERROR•GOTO•870:IF•FIND$("RECORD.BUT")=""•THEN•30
20•OPEN"I",1,"RECORD.BUT":INPUT•#1,recor,rec$:CLOSE
30•esc$=CHR$(27):cl$=esc$+"y"+esc$+"E"+esc$+"H"+esc$+"0"
40•iv$=esc$+"p":vi$=esc$+"q":ef$=esc$+"K":cu$=esc$+"e":nc$=esc$+"f"
50•DEF•FN1$(x,y)=esc$+"Y"+CHR$(32+y)+CHR$(32+x)
55•REM'•redéfinition•caractères
60•RESTORE•70:FOR•n=&HC070•TO•&HC098:READ•d8:POKE•n,d8:NEXT•n
70•DATA•243,62,129,211,241,62,130,211,242,175,95,103,22,184,58,153,192,111,41,41
80•DATA•41,25,17,154,192,235,1,8,0,237,176,62,133,211,241,62,134,211,242,251,201
90•RESTORE•120:FOR•i=1•TO•14:READ•n:FOR•ap=1•TO•8
100•READ•pn(ap):NEXT•ap:POKE•&HC099,n:FOR•tp=1•TO•8
110•POKE•&HC099+tp,pn(tp):NEXT•tp:c=&HC070:CALL•c:NEXT•i
120•DATA•200,0,127,127,96,111,111,108,109,201,0,254,2
```

CONCLUSION

Du point de vue technique, bien que perfectibles, les programmes sont fort intéressants et permettent même aux débutants d'intégrer certaines pratiques en programmation Basic.

Avec ce jeu, l'univers ludique sur les PCW grandit encore davantage. Une impression de liberté nous est offerte et j'en connais qui vont s'empresser d'apporter de nombreuses modifications dans le but d'améliorer encore ces programmes ou de les adapter à leurs envies.

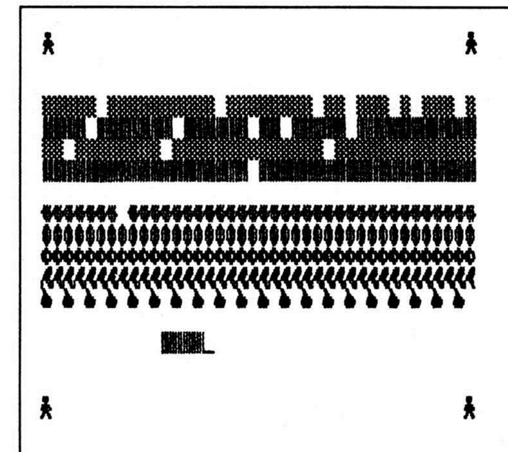


Figure 5 : Création d'un tableau en cours... le curseur souligné est visible

```
54,6,246,246,54,182
130•DATA•202,109,108,111,111,96,127,127,0,203,182,54,
246,246,6,254,254,0
140•DATA•204,0,0,60,126,126,60,0,0,205,255,255,255,25
5,0,0,0,0
150•DATA•206,204,51,204,51,204,51,204,51,207,85,85,85
,85,85,85,85,85
160•DATA•209,24,60,90,90,90,90,60,24,208,0,42,84,170,
85,42,20,0
170•DATA•210,0,24,126,243,243,126,24,0,211,7,15,31,62
,124,138,134,131
180•DATA•212,96,48,56,126,255,255,126,0,213,60,60,24,
126,219,60,102,195
190•DIM•ch(77,47):RESTORE•200:FOR•tb=1•TO•6:READ•a$:t
bl$(tb)=a$:NEXT•tb:tb=1
200•DATA•"TABLEAU1","TABLEAU2","TABLEAU3","TABLEAU4",
"TABLEAU5","TABLEAU6"
205•REM'•cadres•et•mode•d'emploi
210•OUT•248,8:PRINT•nc$cl$FN1$(53,0)iv$CHR$(134)STRIN
G$(35,138)CHR$(140)
220•PRINT•FN1$(53,1)CHR$(133)"••L•E•••B•O•U•S•C•U•L•E
•••T•O•U•T••"CHR$(133)
230•PRINT•FN1$(53,2)CHR$(131)STRING$(35,138)CHR$(137)
vi$
240•PRINT•FN1$(58,4)"Jeu•d'adresse•et•de•précision"
250•PRINT•FN1$(54,6)ef$"Se•joue•avec•les•touches"esc$
"23•°+$•et•°-$"
260•PRINT•FN1$(54,8)ef$esc$"21pour•les•déplacements•g
auche-droite"
270•PRINT•FN1$(58,10)"<S>auvegarde•¤•<C>hargement"FN1
$(53,12)STRING$(37,126)
280•PRINT•FN1$(60,17)iv$CHR$(134)STRING$(20,138)CHR$(
140)
290•FOR•i=18•TO•28:PRINT•FN1$(60,i)CHR$(133)SPC(20)CH
R$(133)
300•NEXT•i:PRINT•FN1$(60,29)CHR$(131)STRING$(20,138)C
HR$(137)vi$:OUT•248,7
310•w$=CHR$(200)+CHR$(201):v$=CHR$(202)+CHR$(203):FOR
•i=0•TO•47•STEP•2
320•PRINT•FN1$(i,0)w$FN1$(i,28)w$FN1$(i,1)v$FN1$(i,29
)v$:NEXT•i:FOR•i=2•TO•26•STEP•2
330•PRINT•FN1$(0,i)w$FN1$(46,i)w$FN1$(0,i+1)v$FN1$(46
,i+1)v$:NEXT•i
340•tb=1:fin=0:mscor=0:bx=INT(RND*34)+2:bal=3:niv=1:I
F•bx/2<>INT(bx/2)•THEN•340
350•scor=0
355•REM'•chargement•tableaux
360•OPEN"I",2,tbl$(tb)+".TBL":FOR•j=0•TO•18
370•FOR•i=0•TO•39:INPUT•#2,mur:ch(i+4,j+3)=mur
380•IF•mur=0•THEN•PRINT•FN1$(4+i,j+3)"•"•ELSE•PRINT•F
N1$(4+i,j+3)CHR$(205+mur)
390•NEXT•i,j:INPUT•#2,maxi:CLOSE:mscor=mscor+maxi
400•PRINT•FN1$(58,13)ef$"Score•de•qualification•:"msc
or-(150*tb)
410•PRINT•FN1$(58,15)ef$"pour•accéder•au•tableau•"niv
+1
420•GOSUB•460:PRINT•FN1$(bx+4,25)CHR$(204)FN1$(3,27)S
PC(43)
430•PRINT•FN1$(4,27)"Appuyez•sur•<ESPACE>•pour•lancer
•le•jeu"
440•GOSUB•890:a=a+1:IF•h$<>"•"•THEN•440•ELSE•RANDOMIZ
E(a):PRINT•FN1$(3,27)SPC(43)
450•GOSUB•780:GOTO•470
460•PRINT•FN1$(bx,26)"••"STRING$(6,205)"••":RETURN
465•REM'•controle•limites•d'écran
470•az=INT(RND*9)+1:IF•az>=0•AND•az<3•THEN•xa=-1
480•IF•az>=3•AND•az<6•THEN•xa=0
490•IF•az>=6•AND•az<=9•THEN•xa=1
500•ya=-1:GOSUB•460:x=bx+4:y=25:x1=x:y1=y:IF•a<0•THEN
•a=0
510•x1=x+xa:y1=y+ya:IF•x1<=4•THEN•x1=4:xa=-xa•ELSE•IF
•x1>=43•THEN•x1=43:xa=-xa
520•GOSUB•740:IF•y1=26•AND•x1>bx+1•AND•x1<bx+4•THEN•x
a=-1:x1=x+2*xa:ya=-ya:y1=y1-2
530•IF•y1=26•AND•x1>bx+5•AND•x1<bx+8•THEN•xa=1:ya=-ya
:y1=y1-2:x1=x+2*xa
540•IF•y1=26•AND•(x1=bx+4•OR•x1=bx+5)•THEN•xa=0:ya=-y
a:y1=y1-2
550•IF•y1=27•THEN•PRINT•FN1$(x,y)"•":GOTO•720
560•GOSUB•460
565•REM'•controle•et•calcul•score
570•t=ch(x1,y1)
580•IF•t<>0•THEN•FOR•i=0•TO•9:OUT•248,11:OUT•248,12:N
EXT•i:ya=-ya:PRINT•FN1$(x,y)"•":x=x1:y=y1:y1=y1+ya
```

Figure 6 : Les six tableaux "standards" fournis sur la disquette

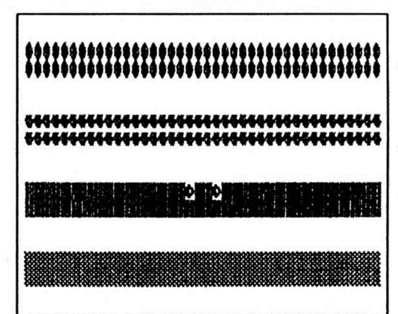


TABLEAU1 (3000 points)

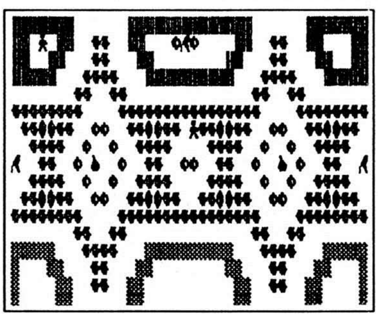


TABLEAU2 (3800 points)

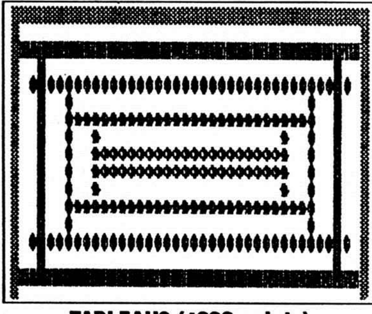


TABLEAU3 (4000 points)

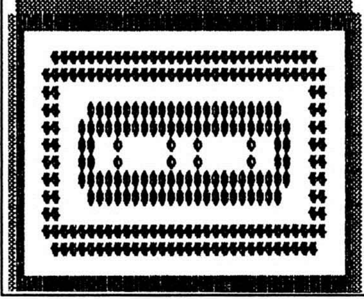


TABLEAU4 (4500 points)

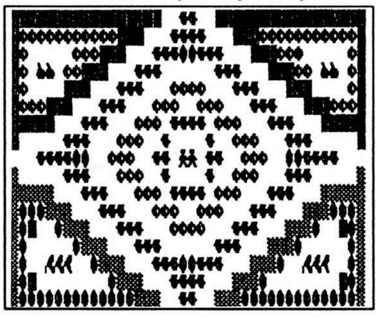


TABLEAU5 (5000 points)

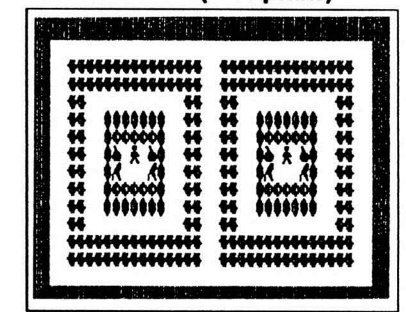


TABLEAU6 (6000 points)

```
590•IF•t=1•THEN•ch(x1,y1-ya)=0:scor=scor+2:GOSUB•780:
GOTO•570
600•IF•t=2•THEN•ch(x1,y1-ya)=0:scor=scor+5:GOSUB•780:
GOTO•570
610•IF•t=3•THEN•ch(x1,y1-ya)=0:scor=scor+10:GOSUB•780
:GOTO•570
620•IF•t=4•THEN•ch(x1,y1-ya)=0:scor=scor+20:GOSUB•780
:GOTO•570
630•IF•t=5•THEN•ch(x1,y1-ya)=0:scor=scor+25:GOSUB•780
:GOTO•570
640•IF•t=6•THEN•ch(x1,y1-ya)=0:scor=scor+50:GOSUB•780
:GOTO•570
650•IF•t=7•THEN•ch(x1,y1-ya)=0:scor=scor+75:GOSUB•780
:GOTO•570
660•IF•t=8•THEN•ch(x1,y1-ya)=0:scor=scor+100:GOSUB•78
0:GOTO•570
670•IF•y1=2•THEN•ya=1
675•REM'•***•si•tout•est•éliminé
680•IF•scor=mscor+(fin*500)•THEN•fin=fin+1:scor=scor+
500:bal=3:niv=niv+1:tb=tb+1:GOSUB•880:GOTO•360
690•PRINT•FN1$(x,y)"•"FN1$(x1,y1)CHR$(204):x=x1:y=y1
700•IF•y=2•OR•x=4•OR•x=43•THEN•FOR•i=0•TO•99:OUT•248,
11:OUT•248,12:NEXT•i
705•REM'•balle•rebondissant•contre•les•bords
710•GOTO•510
720•bal=bal-1:IF•bal=0•THEN•770
730•GOTO•430
735•REM'•controle•test•clavier
740•tch$=INKEY$:IF•tch$=CHR$(22)•AND•bx>2•THEN•bx=bx-
2:RETURN
750•IF•tch$=CHR$(28)•AND•bx<36•THEN•bx=bx+2:RETURN
760•RETURN
765•REM'•controle•et•enregistrement•record
770•IF•scor>=mscor-(150*tb)•THEN•bal=3:niv=niv+1:tb=t
b+1:GOSUB•880:GOTO•360•ELSE•810
780•PRINT•FN1$(63,21)iv$"De•"rec$FN1$(63,19)"RECORD.:
•"USING"######";recor
790•PRINT•FN1$(63,27)"BALLES.:•••••"bal;FN1$(63,25)"T
ABLEAU:•••••"USING"##";niv
800•PRINT•FN1$(63,23)"SCORE..:•"USING"######";scor:PR
INT•vi$:RETURN
810•IF•scor>recor•THEN•recor=scor:GOSUB•850:OPEN"O",1
,"RECORD.BUT":PRINT•#1,recor,rec$:CLOSE
820•GOSUB•780:PRINT•FN1$(3,27)nc$"Appuyez•<R>•pour•re
jouer,•<Q>•pour•quitter"
830•GOSUB•1010:IF•h$="R"•THEN•PRINT•FN1$(4,26)SPC(41)
:GOTO•340
840•IF•h$="Q"•THEN•PRINT•cl$cu$;:END•ELSE•830
850•PRINT•FN1$(58,13)ef$STRING$(10,7)iv$"•BRAVO•!•Rec
ord•battu...•"vi$
860•PRINT•FN1$(58,15)ef$cu$;:INPUT"Votre•nom•:•",rec$
:RETURN
865•REM'•traitement•d'erreurs•basic•du•listing
870•PRINT•FN1$(10,14)iv$"•Erreur•n°"ERR"en•ligne"ERL•
vi$:h$=INPUT$(1):RESUME•NEXT
875•REM'•controle•si•dernier•tableau•utilisé
880•IF•tb=7•THEN•tb=1:scor=scor+700:GOTO•360•ELSE•RET
URN
890•GOSUB•1010:IF•bal=3•AND•h$="S"•THEN•920
900•IF•bal=3•AND•h$="C"•THEN•960
910•RETURN
915•REM'•sauvegarde•partie•en•cours
920•PRINT•FN1$(54,6)ef$"Nom•du•fichier•à•sauvegarder"
FN1$(54,8)ef$cu$;
930•INPUT"(sans•extension)•:•",n$:n$=LEFT$(n$,8)+".PE
C":PRINT•nc$
940•mscor=mscor-maxi:OPEN"O",1,n$:PRINT•#1,niv,tb,sco
r,mscor,fin
950•CLOSE:PRINT•cl$cu$;:END
955•REM'•chargement•partie•en•cours
960•PRINT•FN1$(54,6)ef$"Nom•du•fichier•à•charger..."F
N1$(54,8)ef$cu$;
970•INPUT"(sans•extension)•:•",n$:n$=LEFT$(n$,8)+".PE
C":PRINT•nc$
980•PRINT•FN1$(54,6)ef$"Se•joue•avec•les•touches"esc$
"23•°•+$•et•°•-§"
990•PRINT•FN1$(54,8)ef$esc$"21pour•les•déplacements•g
auche-droite"
1000•mscor=0:maxi=0:OPEN"I",1,n$:INPUT•#1,niv,tb,scor
,mscor,fin:CLOSE:KILL•n$:GOTO•360
1010•h$=UPPER$(INPUT$(1)):IF•h$=""•THEN•1010
1020•RETURN
```

ASTRO

POUR PCW 8256/8512

DISPONIBLE SUR PC ET COMPATIBLES

Lat 48.5 Lon 2.2

Tout sur votre personnalité...

ASTRO 1

- *Carte thème de naissance*
- *Carte du ciel de naissance avec maisons, signes, planètes et aspects majeurs*
- *Interprétation du thème de naissance*
- *Personnalité profonde et ambition*
- *Fichier de plusieurs centaines de personnes...*

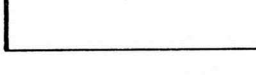
1

Sachez ce que l'avenir vous réserve...

ASTRO 2

Comme ASTRO 1 avec en plus :

- *Calcul et édition des révolutions solaires année par année*
- *Carte du ciel de chaque Révolution solaire*
- *Interprétation du potentiel de l'année : Amour, argent, travail, santé, etc...*



2

La version complète des initiés...

ASTRO 3

Version incluant ASTRO 2 + ASTRO COUPLE avec en plus :

- *Révolutions lunaires*
- *Directions Primaires (avec pôles des planètes)*
- *Directions Progressées et Symboliques*
- *Calcul du Maître de Nativité selon la méthode de Volguine.*

3

Découvrez votre entourage...

ASTRO COUPLE

- *Carte du ciel composite*
- *Aspects planétaires*
- *Comparaison des thèmes*
- *Interprétation des relations du couple (plusieurs pages)*

COUPLE

CHEZ VOTRE REVENDEUR AGREE (1) 48.67.28.44 +

LES EXCLUSIFS DE L'ECHO



QUALITE SUPERIEURE Les logiciels proposés dans cette rubrique sont de qualité supérieure. La suppression de tous frais inutiles tels que : packaging, promotion et intermédiaires, permet de les proposer à un coût défiant toute concurrence, soit : 180 F TTC pièce !

PRECIS Présentés par domaine d'activité, chaque programme a fait ou fera l'objet d'une fiche technique descriptive. Ces fiches sont publiées tous les mois et le numéro de l'ECHO contenant celle d'un produit se trouve dans l'encadré récapitulatif de chaque référence. Cet encadré présente un résumé de la fiche technique.

OPERATIONNELS Livrés sur disquette avec tous les fichiers nécessaires à leur installation, dont le détail est précisé dans la notice, les EXCLUSIFS ont été testés avec une rigueur toute particulière et sont toujours accompagnés d'un manuel permettant leur rapide prise en main.

N'OUBLIEZ PAS ! La nouveauté, outre la présentation de l'essentiel concernant chaque référence de la famille des Exclusifs, est l'attribution d'étoiles sur quatre points reflétant l'avis de la rédaction. En voici le détail :

	MANUEL	UTILISATION	FACILITÉ	RAPPORT QUALITÉ/PRIX
☆	Peu clair	Peu convivial	Ardue	Mauvais
★	Inutile	Pas évidente	Moyenne	Moyen
★★	Clair	Pratique	Bonne	Bon
★★★	Très clair	Très adaptée	Excellente	Excellent

ATTENTION !
Certains exclusifs ont fait l'objet d'amélioration et le numéro de la dernière version figure entre parenthèses. Exemple : COMPTASS (V4)
Les logiciels livrés sont toujours de la dernière version. Pour procéder à l'échange, consultez l'encart UP TO DATE

Tout ne doit pas être pris au pied de la lettre et les utilisateurs sont invités à manifester leur intérêt ou leur mécontentement, afin de compléter dans les mois à venir ces descriptifs des exclusifs. Lorsque le logiciel est très bien noté sur les deux premiers points, la note du manuel n'est généralement plus représentative ; cela signifie simplement que l'on aurait pu se passer d'un mode d'emploi. Quelques commentaires des utilisateurs vous sont donnés dès à présent...

Docteur P. MESSNER : *"...Je suis un utilisateur de votre logiciel TRACE. Je vous félicite pour la qualité de votre travail, le fonctionnement du programme est très satisfaisant.. "*

M. Noël PAPILLON : *"Il n'est pas possible de laisser passer les commentaires contradictoires sur GESTCOMPTE faits par des gens de même profession (Echo N° 34, page 20). En ce qui me concerne, je fais la comptabilité professionnelle de ma fille, qui est médecin généraliste, avec GESTCOMPTE depuis 2 ans à l'entière satisfaction de la société de gestion comptable (agréée par le Fisc) qui en effectue le contrôle. Je me sers du Plan Comptable des chirurgiens dentistes et médecins généralistes..."*

M. Daniel BERR (COMPTASS) : *"... c'est un programme vraiment pas cher et bien plus performant que beaucoup d'autres de ce genre. "*

M. J.-M. EVRAT: *"Je vous félicite pour la qualité des EXCLUSIFS et serait très interessé si une version était possible pour CPC 6128 pour certains, en particulier pour GESTCOMPTE..."*

Mme Anne-Marie SIMON : *"Je tiens à vous dire que le logiciel SUPERDOC (Exclusif X-036) est vraiment super."*

M. Pierre BRODIN (BOITE A OUTILS - 2) : *" ... un bon point pour cet utilitaire qui offre une bonne souplesse d'utilisation. "*

Pour commander les exclusifs, utilisez le bon situé en page centrale...



L'ECHO du PCW



COMPTASS (V4) ●

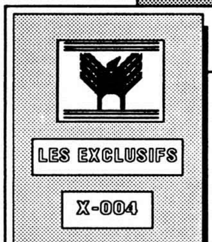
Gestion
Réf. : X-001

Gestion d'association complète.

- Gestion du fichier des adhérents (création, modification, radiation, réintégration, liste,...).
- Comptabilité générale (ventilation des écritures, cotisations, affichage permanent des soldes de BANQUE, CCP et CAISSE, gestion des immobilisations,...).
- Module d'impression (balance générale, relevé de comptes, journal général, compte de résultat, édition d'étiquettes sur critères, édition de lettres personnalisées sur critères...)
- Clôture automatique en fin d'exercice avec report des "à-nouveau".
- Programme compilé directement utilisable sous CP/M, organisé autour de menus.

☒ 🖨 ☒ 9512 — 20

Les étoiles de la rédaction	Manuel : ★★★	Simplicité : ★★
	Utilisation : ★★	Qualité/prix : ★★★



ROTAMAT ●

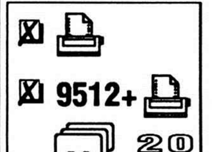


Graphisme
Réf. : X-004

Redéfinition des polices de caractères pour ROTATE°

- Dessin des matrices redéfinissables à l'écran.
- Rappel des fonctions à l'écran.
- Livré avec quatre nouvelles polices utilisables dans les deux sens (horizontal, vertical).
- Fonctionne aussi avec imprimante parallèle.

° Logiciel d'impression à 90° particulièrement utile avec MULTIPLAN et tous fichier ASCII - voir Echo 3.



☒ 🖨 ☒ 9512+ 🖨 — 20

Les étoiles de la rédaction	Manuel : ★★★	Simplicité : ★★★
	Utilisation : ★★★	Qualité/prix : ★★★



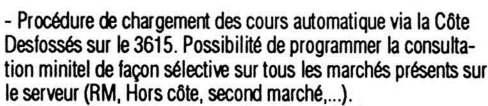
BOURSITEL (V3) ●



Gestion
Réf. : X-008

Gestion de portefeuille boursier avec liaison minitel.

- Procédure de chargement des cours automatique via la Côte Desfossés sur le 3615. Possibilité de programmer la consultation minitel de façon sélective sur tous les marchés présents sur le serveur (RM, Hors côte, second marché,...).
- Déconnexion automatique en fin de consultation.
- Gestion du fichier de valeurs ainsi constitué : sauvegarde, consultation, historique par titre, corrections, graphiques.
- Matériel obligatoire, en plus du logiciel et du PCW : un cordon minitel, une interface RS 232 et un minitel avec prise retournable.



☒ 🖨 ☒ 9512 — 22

Les étoiles de la rédaction	Manuel : ★★	Simplicité : ★★★
	Utilisation : ★★★	Qualité/prix : ★★★



PLUME ●



Gestion
Réf. : X-014

Utilitaire d'automatisation de la correspondance.

- Gestion des adresses de destinataires avec leur fonction.
- Gestion des références des expéditeurs.
- Gestion des titres et formules de politesse.
- Gestion des textes des lettres (traitement de textes).
- Réalisation d'un courrier par choix du destinataire, du rédacteur, du texte, du titre et de la formule de politesse. Puis entrée des paramètres variables : date, objet et références.
- Impression en qualité courrier sur format A4.
- Archivage des courriers pour suivi.
- Limites : 20 lignes de texte de 60 caractères.

☒ 🖨 ☒ 9512 — 22

Les étoiles de la rédaction	Manuel : ★★★	Simplicité : ★★★
	Utilisation : ★★	Qualité/prix : ★★

Les étoiles de la rédaction : ★ Mauvais ★ Moyen ★★ Bon ★★★ Excellent — **9512** Fonctionne sur 9512


Fonctionne aussi avec imprimante parallèle



Nécessite 2 lecteurs de disquettes



N° de l'Echo où est publié le banc-d'essai complet

9512+ 🖨 Fonctionne avec 9512 muni d'une imprimante parallèle

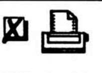
GESTCOMPTE (V2) ●



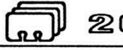
Gestion
Réf. : X-003

Gestion budgétaire multi-usage.

- Création des comptes avec possibilité de protection à trois niveaux (écriture, lecture, effacement ou les trois).
- Opérations sur les comptes : mouvementer, ajouter, retirer, renommer, protéger, visualiser le solde ou obtenir l'historique de l'année (statistiques), sous le contrôle d'un éventuel mot de passe.
- Représentation graphique de l'historique imprimable par copie d'écran sur 8256/8512.
- Programme écrit en Turbo-Pascal, compilé, donc directement utilisable sous CP/M.



☒ 🖨 ☒ 9512 — 20



Les étoiles de la rédaction	Manuel : ★★	Simplicité : ★★
	Utilisation : ★★★	Qualité/prix : ★★★

UP TO DATE ●



Chaque EXCLUSIF est suivi d'un numéro de version permettant d'identifier la dernière parue.
Pour échanger les versions antérieures contre les nouvelles, retournez la disquette originale accompagnée d'un règlement de 30 F par logiciel à :

LOGI'STICK ÉDITION - CAPN - LE BONAPARTE - BOITE 49
93153 LE BLANC MESNIL CEDEX - FRANCE

ATTENTION !

N'oubliez pas de conserver une copie de travail avant de retourner la disquette.



PACK BASIC (V3) ●



Graphisme
Réf. : X-009

Basic étendu avec copie d'écrans grand format.

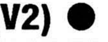
- Nombreuses fonctions graphiques ajoutées utilisables directement sous Basic ou avec tout autre langage de programmation (Pascal, C, Dbase II,...).
- Programmes livrés sous deux formes : source commenté des routines en assembleur, deux programmes Basic permettant une utilisation immédiate en Basic.
- Fonctions disponibles : affiche un point, efface un point, inverse un point, efface l'écran, remplit l'écran, inverse l'écran, grossit les lettres, sauve un écran sur disquette, charge un écran sur disquette, copie d'écran en simple ou double densité,...

☒ 🖨 ☒ 9512+ 🖨 — 21

Les étoiles de la rédaction	Manuel : ★	Simplicité : ★
	Utilisation : ★★★	Qualité/prix : ★★★



SUPER GAMES (V2) ●



Jeu
Réf. : X-017

Pack de dix jeux d'arcade/réflexion.

- le mur d'images (mémorisation), Jeu du pendu, Destruction d'une ville par un bombardier (réflexes et habileté), Chenilles 1 & 2 (habileté)
- Tiercé (simulation de courses de chevaux), Puissance 4 (logique), Sauvetage incendie (réflexes), Circuits de formule 1, Mission spatiale (habileté).
- Particulièrement adapté pour les enfants à partir de 6 ans
- Enchaînement des programmes par menu !

☐ 🖨 ☒ 9512 — 23

Les étoiles de la rédaction	Manuel : ★	Simplicité : ★★★
	Utilisation : ★★★	Qualité/prix : ★★★



L'ECHO du PCW



LES EXCLUSIFS

X-018

JETFICH (V2)



Gestion
Réf. : X-018

Gestion de fichiers paramétrable.

- Trois fichiers par base de données : un masque de saisie, la base, un index.
- Seize rubriques de 255 caractères maximum par fiche. Index automatique sur les huits premières, chaque clef étant ramenée à 30 caractères.
- Définition du masque de saisie, manipulations du fichier (création, suppression, modification, listes sélectives, impression).
- Logiciel en basic utilisant Jetsam

☒ 🖶 ☒ 9512 — 23

Les étoiles de la rédaction	Manuel : ★★★	Simplicité : ★★
	Utilisation : ★★★	Qualité/prix : ★★★



PECULE

Gestion
Réf. : X-022

LES EXCLUSIFS

X-022

Comptabilité générale.

- Gestion du plan comptable, saisie des écritures directement sur un compte de banque, consultation des comptes, option affectation automatique du numéro de pièce, impressions.
- Capacités : 9 banques, 500 comptes, 7000 lignes d'écritures.
- Contrôle de l'équilibre, calculette disponible en permanence, création de compte en cours de saisie des écritures,...
- Programme compilé (Turbo Pascal) directement utilisable sous CP/M.
- Nécessite 2 Lecteurs de disquette quelque soit le modèle de PCW.

☒ 🖶 ☒ ⧗ ☒ 9512+ 🖶 — 24

Les étoiles de la rédaction	Manuel : ★★★	Simplicité : ★★★
	Utilisation : ★★★	Qualité/prix : ★★★



LES EXCLUSIFS

X-027

TRACE



Graphisme
Réf. : X-027

Dessin technique assisté par ordinateur.

- Création, manipulation, sauvegarde, impression de dessins composés de modules.
- Fonctions de dessin prédéfinies (ligne, polygone, cercle, disque, arc, secteur, texte.
- Choix du type de ligne (6 types, 6 épaisseurs) ou de marqueur (5 types), du style (6 valeurs de gris, 6 hachures, 10 tailles de texte), de la couleur et du mode (mode remplace, transparent, xor, efface).



☒ 9512+ 🖶 — 27

Les étoiles de la rédaction	Manuel : ★★★	Simplicité : ★★
	Utilisation : ★	Qualité/prix : ★★★

AUTRES EXCLUSIFS



Pour des raisons de place, certains EXCLUSIFS ne figurent plus dans ce récapitulatif mais restent néanmoins disponibles.
Leur fiche technique se trouve dans le GUIDE 89/90 du PCW disponible contre 20 F à :

LOGI'STICK ÉDITION - CAPN - LE BONAPARTE - BOITE 49
93153 LE BLANC MESNIL CEDEX - FRANCE

AUTEURS

Si vous avez réalisé un ou plusieurs programmes dignes de figurer dans cette rubrique, n'hésitez pas à contacter la rédaction en écrivant à l'adresse ci-dessus.



LES EXCLUSIFS

X-028

PAYE 89 (V3)



Gestion
Réf. : X-028

Bulletins de salaire et déclarations (nouvelle norme)

- 100 salariés, jusqu'à 300 fiches.
- Gestion des fichiers ENTREPRISE et SALARIES.
- Editions des bulletins avec le détail des charges patronales, des journaux de paye détaillés, de journaux de cot. par salariés, des attestations annuelles, de fiches individuelles (URSSAF),...
- A noter : les mentions obligatoires sont ajoutées sur les bulletins, avec des possibilités de personnalisation et de paramétrage. Un papier pré-imprimé sera proposé.
- En plus, des fiches techniques permettant de gérer au mieux les cas particuliers sont fournies.

☒ 🖶 ☒ 9512 — 27

Les étoiles de la rédaction	Manuel : ★★	Simplicité : ★★★
	Utilisation : ★★★	Qualité/prix : ★★★



LES EXCLUSIFS

X-029

BOITE A OUTIL 1 (V2)

Utilitaire
Réf. : X-029

Utilitaire de manipulation de fichiers.

- Deux programmes : JOCKER (manipulations de fichiers) et CROSSER (références croisées : aide au développement de programmes Basic ou Pascal).
- JOCKER remplace plusieurs utilitaires CP/M : PIP, DIR, DUMP, TYPE, ERASE, RENAME, ...
- Affichage et manipulations par menus déroulants style LOCOSCRIPT.
- Programmes compilés en Turbo Pascal directement butilisables sous CP/M.

☒ 🖶 ❑ 9512 — 28

Les étoiles de la rédaction	Manuel : ★★★	Simplicité : ★★
	Utilisation : ★★★	Qualité/prix : ★★★

LES EXCLUSIFS

X-030

BOITE A OUTIL 2 (V2)



Utilitaire
Réf. : X-030

Utilitaire de manipulation de disquettes et fichiers.

- Un programme : TRACKER permet de manipuler les fichiers sur disquette octets par octets, secteur par secteur, piste par piste.
- Carte complète de la disquette, y compris les secteurs non formatés ou défectueux, lecture, copie, ...
- Edition mémoire, désassemblage, ...
- Affichage et manipulations par menus déroulants style LOCOSCRIPT.
- Programme compilé en Turbo Pascal directement utilisables sous CP/M.



☒ 🖶 ❑ 9512 — 28

Les étoiles de la rédaction	Manuel : ★★★	Simplicité : ★★
	Utilisation : ★★★	Qualité/prix : ★★★

LES EXCLUSIFS

X-031

DEVIFACT 89 (V2)

Gestion
Réf. : X-031

Devis, facturation, logo personnalisé

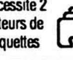
- Création et impression de votre logo personnalisé pour papier à lettres et imprimés divers, dont devis et factures.
- Programme standard de création ou impression de devis et factures : 5 codes de T.V.A. dont un modifiable, 50 lignes disponibles dont 1 permettant de faire ressortir la main d'œuvre, 2 lignes de 132 caractères permettant d'entrer des textes ou de commentaires. Impression avec ou sans logotype.
- Choix de validité du devis : 30, 60 ou 90 jours.
- Modification, ajout, suppression de lignes dans les devis ou les factures. Création et stockage de 30 devis maximum.

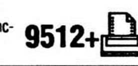
☒ 🖶 ☒ 9512+ 🖶 — 29

Les étoiles de la rédaction	Manuel : ★	Simplicité : ★★★
	Utilisation : ★★★	Qualité/prix : ★★★

Les étoiles de la rédaction : ★ Mauvais ★ Moyen ★★ Bon ★★★ Excellent — **9512** Fonctionne sur 9512


Fonctionne aussi avec imprimante parallèle


Nécessite 2 lecteurs de disquettes


N° de l'Echo où est publié le banc-d'essai complet

9512+ 🖶 Fonctionne avec 9512 muni d'une imprimante parallèle





PRONOSTIC

Vie pratique
Réf. : X-032

Aide au pronostic des tiercés et quartés

- 3 programmes d'analyse correspondant à chaque discipline (TROT, PLAT et OBSTACLES) plus 5 programmes d'AIDE au pronostic permettant d'affiner les résultats.
- Analyse sur les 4 dernières épreuves.
- 25 a 30 données à saisir par cheval.
- Tableau de classement par moyenne des valeurs "chrono".
- Tableau de classement définitif selon les "perfs" et les conditions de course.
- Tableau ordonné des valeurs logiques, sauvegardés sur disquette.

9512 — 29

Les étoiles de la rédaction		
Manuel : ★★★	Simplicité : ★★	
Utilisation : ★★★	Qualité/prix : ★★★	



NUMÉRUM

Vie pratique
Réf. : X-033

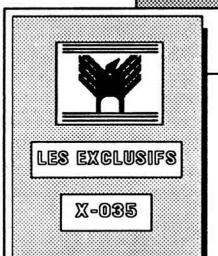


Etude de la personnalité par la numérologie.

- Calcul et impression d'un thème sur nom, prénom usuel, autres prénoms éventuels (accepte les espaces et les tirets) et date de naissance.
- Impression des résultats par rubriques (22 rubriques complètes) sur 13 pages !
- Programme Basic avec paramétrage de l'imprimante (IMPARA) et fichier de textes de 115 Ko !
- Très simple d'emploi, saisies conviviales.

9512 — 31

Les étoiles de la rédaction		
Manuel : ★★★	Simplicité : ★★★	
Utilisation : ★★★	Qualité/prix : ★★★	



PACK ÉCRIT

Programmation
Réf. : X-035

Basic étendu de routines d'écriture.

- Compatible avec PACK BASIC !
- Trois types d'affichage des caractères (transparent, sur fond inversé, transparent sur vidéo inversée)
- Trois sens d'affichage supplémentaires : de bas en haut, de haut en bas, inversé de droite à gauche.
- Remplissage d'écran dans différents styles.
- Quatre tailles d'affichage : agrandi par 2, 4 ou 8 !
- Deux copies d'écran paramétrables, en largeur.
- En plus, des styles et des effets d'écriture et d'affichage ou de dessin variés...

9512+ — 32

Les étoiles de la rédaction		
Manuel : ★★★	Simplicité : ★★★	
Utilisation : ★★★	Qualité/prix : ★★★	



SUPERDOC

Gestion
Réf. : X-036

Gestion documentaire
- Création, annulation, visualisation, impression, modification et recherche dans des bases de documents.
- Gestion des fichiers indexée suivant la méthode des arbres B+, enregistrements de longueur variable, optimisation de l'encombrement sur disquettes.
- Impression différée (fichier SPOOL), utilitaires de paramétrage imprimante et maintenance des fichiers.
- Saisie ergonomique et utilisation conviviale. Jusqu'à 15 mots-clés, recherche/visualisation sur clés partielles, notice claire et complète. Programme compilé (Modula-2) ultra-rapide, utilisable directement sous CP/M+.

9512 — 33

Les étoiles de la rédaction		
Manuel : ★★★	Simplicité : ★★★	
Utilisation : ★★★	Qualité/prix : ★★★	



ZOOM

Graphisme
Réf. : X-037

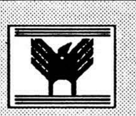


Impression bi-directionnelle multi formats.

- Réduction 1/2, agrandissements x2,x4 ou x8. Visualisation et impression de tout ou partie d'un écran graphique traité, en double densité, horizontale ou verticale.
- Traite les fichiers issus de PACK BASIC et PACK ÉCRIT.
- Produit complémentaire de PACK BASIC et PACK ÉCRIT, en langage Basic. Fonctionne indépendamment des deux autres.
- Fichier exemple fourni pour accompagner la notice.
- Programme convivial, saisie guidée en permanence, facilité d'emploi par la réduction des manipulations au minimum pour l'utilisateur.

9512+ — 34

Les étoiles de la rédaction		
Manuel : ★★	Simplicité : ★★★	
Utilisation : ★★★	Qualité/prix : ★★★	



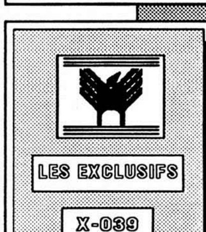
BLA-BLA

VIE PRATIQUE/ÉDUCATIF
Réf. : X-038

Littérature semi-automatique
- Choix d'un fichier de syntagmes parmi ceux affichés (8 fichiers fournis). Soumission de versions différentes presque infinie. Possibilité de faire des corrections. Enregistrement des versions retenues pour traitement ultérieur avec son traitement de texte.
- Toutes les opérations : rédaction, correction, refus ou acceptation, sont commandées par quelques touches.
- Choix au hasard des syntagmes dans des paradigmes. Les syntagmes d'un même paradigme peuvent avoir une longueur quelconque, de l'espace vide au fragment de mot, au mot ou au groupe de mots. Les paradigmes peuvent comprendre des nombres différents de syntagmes.

9512 — 35

Les étoiles de la rédaction		
Manuel : ★★★	Simplicité : ★★★	
Utilisation : ★★	Qualité/prix : ★★★	



SUPER GAMES II

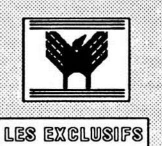
Jeux
Réf. : X-039

Plaisir et détente

- Quatre jeux de réflexion aux graphismes superbes !
- Le Trou infernal : jeu de stratégie (sorte de jeu des allumettes ou jeu de NIM)
- Le Détective : énigmes policières à résoudre (style CLUEDO)
- Le Labyrinthe : mise à l'épreuve de votre sens de l'orientation et de votre mémoire
- Le Solitaire : grand classique...
- Auto documentés, simples d'emploi, captivants...
- Dirigés par un menu général

9512 — 37

Les étoiles de la rédaction		
Manuel : ★★★	Simplicité : ★★★	
Utilisation : ★★★	Qualité/prix : ★★★	



SUPER GAMES III

Jeux
Réf. : X-040



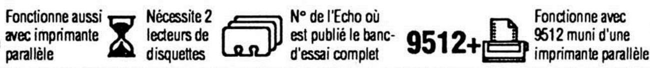


Détente et distraction

- 3 jeux d'arcade/réflexion aux graphismes à grand spectacle !... BOULDER CRASH, MAGIC 1, MAGIC 2. Des jeux étonnants...
- 3 jeux supplémentaires : PACMAN (avec musique d'agrément), OIL PANIC (jeu d'adresse), CODE4 (Mastermind).
- Les jeux sont en Basic, les graphismes utilisent la redéfinition de caractères d'une manière optimale.
- Simples d'emploi, mais difficiles à vaincre...
- Documentation complète, installation rapide.
- Dirigés par un menu général

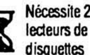
9512 — 38

Les étoiles de la rédaction		
Manuel : ★★★	Simplicité : ★★★	
Utilisation : ★★★	Qualité/prix : ★★★	



Les étoiles de la rédaction : ★ Mauvais ★ Moyen ★★ Bon ★★★ Excellent — 9512 Fonctionne sur 9512


Fonctionne aussi avec imprimante parallèle


Nécessite 2 lecteurs de disquettes


N° de l'Echo où est publié le banc-d'essai complet

9512+ Fonctionne avec 9512 muni d'une imprimante parallèle

LES MILLE ET UNE INFO DE WALLACE



Les informations de cette rubrique, destinées à tous les utilisateurs de PCW, ont pour but de présenter des trucs et astuces inédits, de donner des conseils d'utilisation sur vos logiciels et matériels préférés.

Par D. R. WALLACE

Issues de toutes les sources dont dispose l'Echo, vous trouverez ici des informations qui n'auraient pas leur place dans un article ou une autre rubrique de la revue. Les meilleurs trucs et astuces publiés, envoyés par des lecteurs, se verront justement récompensés par un bon d'achat de 100 F.

Tous les compléments essentiels que vous ne trouverez nulle part ailleurs sont ou seront dans cette rubrique, autant d'éléments inédits sur les produits les plus méconnus ou les plus célèbres, logiciels ou matériels. Vous trouverez dans ces colonnes de quoi satisfaire votre insatiable curiosité et améliorer vos rapports au quotidien avec votre ordinateur favori.

SPÉCIAL JEUX !

Placées sous le triple signe de la détente (vive les vacances !), de l'anniversaire (l'Echo a 4 ans !) et de l'originalité (il en faut...), les mille et une info vous couvrent de trucs et astuces sur les meilleurs jeux parus sur le PCW. Veinards. Tout d'abord M. P. P., un spécialiste des jeux, nous a fait parvenir une montagne de trucs, tous plus pratiques les uns que les autres.

1. Un "cheat mode" pour avoir des vies infinies dans BOUNDER, la balle qui ne vous fait jamais faux bond, est accessible en appuyant simultanément sur les lettres <C><H><E><Q><T> (si le clavier était en QWERTY, cela donnerait CHEAT).

2. But immanquable dans MATCHDAY II, la simulation de football sur PCW, se mettre à l'entrée de la surface de réparation, en FORWARD KICKS, attendre puissance maximale et tirer en l'air !... Le gardien est lobé à tous les coups.

3. Comment tuer à coup sûr le redoutable cow-boy dans BOB WINNER, un jeu d'arcade "cinématographique" merveilleusement illustré par des images digitalisées et aux animations très réalistes ?

Quand on arrive dans l'écran de la confrontation, sauter avec un grand bond en avant, appuyer sur <ESPACE> pour se métamorphoser et tirer immédiatement en appuyant sur <ENTER>.

Le méchant cow-boy n'a pas eu le temps de tirer, il s'effondre et se désintègre sous vos yeux. Pour les pervers, ou simplement ceux qui désirent s'entraîner, il est possible de revenir en arrière, pendant sa désintégration, dans l'écran précédent pour recommencer la manipulation. En effet, vous le retrouverez bien vivant, prêt à se faire à nouveau descendre par votre imparable truc !

4. En cas de chute du couple "têtes et jambes" dans HEAD OVER HEELS, - sans doute le meilleur jeu d'arcade/aventure sur PCW, avec BATMAN du même éditeur, - chute mortelle évidemment, pensez à appuyer sur <SHIFT> avant l'impact au sol : l'un des deux aura la vie sauve...

5. Dans BATMAN, lorsque vous êtes dans la salle des bottes, au lieu d'essayer de prendre le tapis roulant pour rejoindre les bottes à récupérer, au risque de se faire manger par le méchant monstre qui va et vient, mettez-vous sur l'arrête extérieure, en appui sur votre cape, et allez droit au but. Le retour peut s'effectuer de la même façon...

6. Il manque dans MUSIC MACHINE (ECHO N° 5) et dans MUSIC MAESTRO (ECHO N° 19) la note do aigu pour faire une octave complète. Il suffit de rajouter la valeur suivante aux datas des demi-tons : 523.25, dans l'un ou l'autre listing, sans oublier qu'il y a maintenant 13 valeurs et non plus 12.

Par rapport aux listings originaux publiés dans l'Echo, cela donne :

```
370 DIM E(13)
380 FOR N=1 TO 12
565 DATA 523.25:'NOTE DO AIGU
```

En donnant alors à la variable F la valeur 12 et à la variable D une valeur en secondes comprise entre 10 et 0.0005 pour la durée, suivi par un GOSUB 620, le DO aigu se fait entendre sans tarder.

7. Pour vous aider à résoudre TOP SECRET ou ORPHEE, deux jeux d'aventure fameux, utilisez le célèbre programme MONITEUR, de Vincent LEDOS, paru dans l'Echo N° 11. Des textes intéressants pourront éveiller en vous une âme de "tricheur"...

8. Pour aller plus loin, voici enfin quelques indications pour résoudre ORPHEE. Tout d'abord, ce qu'il faut faire :
- prendre la gourde pour le désert, du pétrole pour alimenter YURK le dragon, que vous devrez libérer (c'est une aide très précieuse !).
- trouver des indications et formules magiques dans les cavernes, tuer la sirène, jouer les tarzan après une liane, échapper aux morts vivants.
- vous procurer une clé en rubis et une clé en or, des cordelettes et une machette, des pièces d'or et deviner leur emploi...
- d'une manière générale, il faut aider, remercier, donner, rester amical, ne pas être agressif, mais tuer si nécessaire, utiliser les pouvoirs de YURK le dragon, toujours regarder si YURK est encore avec vous et avoir de l'eau sur soi.

Ce qu'il ne faut pas faire :

- frapper MINIU la sorcière, sous peine d'ensorcellement !
- boire l'eau des marais, sous peine d'empoisonnement !
- prendre l'épée, elle est sacrée !
- appuyer sur les boutons de l'ascenseur dans le désordre (???!...).

A essayer :

EMBRASSE MINIU ;
EMBRASSE SIRENE ;
YURK TUE ARAIGNEE GEANTE ;
DONNE GOURDE A YURK•,
(et allez dans le désert...).

C'est tout pour aujourd'hui.

PCW CHALLENGE

De M. Sébastien LEGRAND, quelques trucs fort utiles...

- sur ACE, il est possible de changer les touches par un simple fichier ASCII et avec l'aide de SETKEYS. Tapez simplement les codes voulus à l'aide de RPED en procédant comme suit :

- disquette CP/M+ dans lecteur A: et tapez :
`PIP <RETURN>`
`M:=SETKEYS.COM <RETURN>`

- mettez la disquette PCW CHALLENGE face ACE dans le lecteur puis tapez :
`A:=M:SETKEYS.* <RETURN>`
`<STOP>`

- remettez la disquette CP/M+ dans le lecteur et tapez :
`BASIC RPED <RETURN>`
- mettez la disquette PCW CHALLENGE face ACE dans le lecteur
- appuyez sur <f3> pour créer un nouveau fichier
- nommez-le :
`KEYS.ACE <RETURN>`
- tapez le texte suivant (cf. fig. 1)

```
14 S "^'81'"
79 S "^'65'"
15 S "^'79'"
06 S "^'80'"
```

- sortez par <EXIT> deux fois

```
=insérer | =Efface ligne | RETURN | EXIT STOP
14 S "↑'81'"
79 S "↑'65'"
15 S "↑'79'"
Ø6 S "↑'8Ø'"
```

Figure 1 : Le fichier KEYS.ACE

Votre disquette ACE est maintenant apte à répondre en tapant, sous CP/M+ :
`SETKEYS KEYS.ACE!LOAD <RETURN>`
avec les touches suivantes pour piloter : flèches haut pour descendre, flèche bas pour monter, flèche gauche pour aller à gauche, flèche droite pour aller à droite. Ces combinaisons vous rappelleront vaguement celles de TOMAHAWK (autre fameux simulateur de vol). Néanmoins, les touches d'origine sont toujours actives.

- sur STRIP POKER, en ayant appuyé sur toutes les touches à cause du bip bip incessant, j'ai trouvé certaines touches miracles comme :

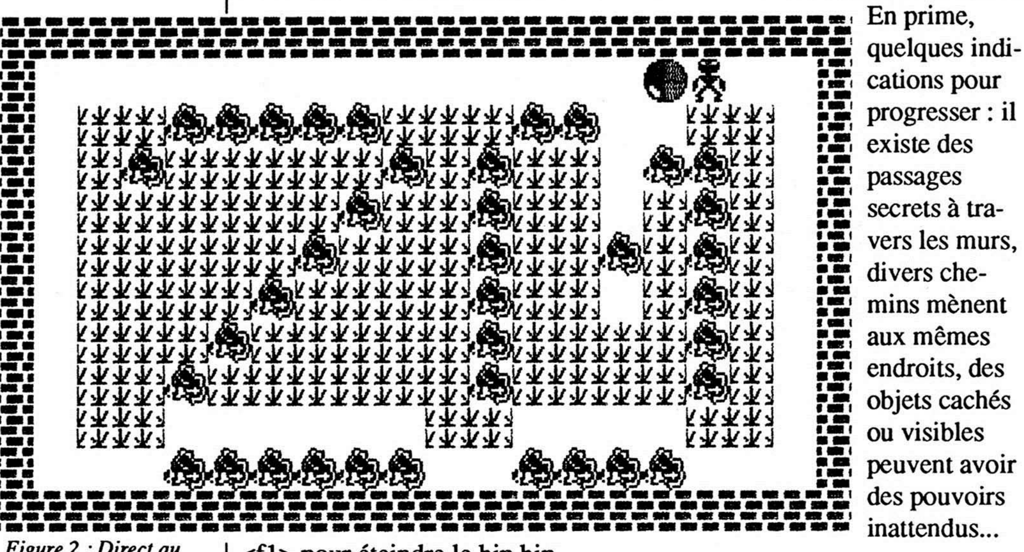


Figure 2 : Direct au tableau 20 pour commencer. Super !

En prime, quelques indications pour progresser : il existe des passages secrets à travers les murs, divers chemins mènent aux mêmes endroits, des objets cachés ou visibles peuvent avoir des pouvoirs inattendus...

<f1> pour éteindre le bip bip
<f3> pour le rallumer
<f6>+<f8> simultanément provoque le retour à zéro de la partie, c'est-à-dire le retour à la page de présentation du jeu (ceci marche pour les trois jeux de cette face : SKYWAR, FORMULA1 et STRIP POKER).

FAIRLIGHT

Lors du déroulement du jeu, le lecteur A s'active en permanence, ce qui peut sembler agaçant et, de plus, user inutilement le moteur de celui-ci. Pour y remédier, M. Yvon LE GOFF nous donne le truc suivant : il suffit de recopier le jeu en M: à l'aide de PIP !

Soit :
- disquette CP/M+ en A: tapez :

```
PIP <RETURN>
```

- disquette FAIRLIGHT en A:

```
M:=*.* <RETURN>
<STOP>
M: <RETURN>
F <RETURN>
```



Les fichiers et programmes de cet article se trouvent sur la disquette ECHO n° 42

SUPER GAMES III

De M. Michel WARZAGIER, auteur de l'environnement pour MULTIPLAN paru dans les Echo N° 38 et 39, voici une modification intéressante pour ceux qui sèchent dans BOULDER CRASH.

Les heureux possesseurs de cet Exclusif (X-040), un must en la matière ! , auront sûrement éprouvé le désir de passer victorieusement les 25 tableaux successifs du jeu BOULDER CRASH dans leur journée de repos hebdomadaire. Mission carrément impossible, dans les malheureuses 24 heures que durent les jours sur notre bonne vieille Terre, chaque échec ramenant toujours au premier tableau, ce qui devient franchement agaçant quand on cherche une stratégie pour franchir le 20ème...

Voici donc, sans dénaturer la philosophie du jeu, une option pour vous aider à franchir le pas sans trop souffrir : démarrage du jeu ou reprise, depuis l'une des 25 salles possibles. Dans le second cas, cela vous coûtera 3000 points pour vous punir de votre échec, na !

Malgré que les programmes, qui sont en Basic, soient protégés contre les regards indiscrets, il est malgré tout possible d'y apporter des ajouts et des modifications, comme nous l'a enseigné Maître Marc HERMION dans le N° 9 en modifiant RPED avec l'instruction MERGE.

Voici donc la marche à suivre :

1. Chargez le Basic depuis CP/M+ et saisissez le programme de l'encadré ci-dessous :

2. Mettez la disquette SUPER GAMES III dans le lecteur et tapez :
`SAVE"MODIF <RETURN>`

3. Chargez BOULDER en tapant :
`LOAD"BOULD2 <RETURN>`

4. tapez ensuite :
`MERGE"MODIF <RETURN>`

5. Puis, pour finir :
`SAVE"BOULD2",P <RETURN>`

Le tour est joué et vous pouvez réinitialiser le PCW avec la disquette SUPER GAMES III modifiée (cf figure 2).

```
980•PRINT•"••ou•<D>•pour•voir•les•salles..."
983•PRINT•"••ou•<C>•pour•choisir•votre•salle..."
986•PRINT•"••ou•<F>•pour•Finir."
1001•IF•k$="C"•OR•k$="c"•THEN•GOSUB•1003:RETURN
1002•IF•k$="•"•THEN•RETURN•ELSE•990
1003•RESTORE
1004•PRINT•cls$;"Choisissez•un•numéro•de•salle•entre•
01•et•25•"
1005•ch$=INKEY$:IF•ch$=""•GOTO•1005
1006•ch1$=INKEY$:IF•ch1$=""•GOTO•1006
1007•ch$=ch$+ch1$
1008•ch%=VAL(ch$):IF•ch%<1•OR•ch%>25•GOTO•1004
1009•PRINT:PRINT•"Patience...•je•prépare•!"
1010•FOR•i0=1•TO•ch%-
1:FOR•i1=1•TO•16:READ•i$:NEXT•i1,i0
1011•ecr=ch%-1
1012•sc$=""
1013•FOR•i2=1•TO•4
1014•sc$=sc$+CHR$(PEEK(&H3A+i2))
1015•NEXT•i2
1016•sc=CVS(sc$)-3000
1017•IF•sc<0•THEN•sc=0
1018•RETURN
1020•PRINT•bip$;bip$;bip$;cls$;"Vous•avez•perdu...":F
OR•tt=1•TO•2000:NEXT•tt
1021•sc$=MKS$(sc)
1022•FOR•i2=1•TO•4
1023•POKE•&H3A+i2,ASC(MID$(sc$,i2,1))
1024•NEXT•i2
1025•RUN
```

ATTENTION : LE SIGNE • REPRESENTE L'ESPACE.







SOYEZ PRODUCTIF !

•

SOIGNEZ VOTRE COMMUNICATION

•

GAGNEZ DU TEMPS...

•

ET DE L'ARGENT !

•

Au service de ses lecteurs, L'Echo du PCW met ses compétences, son savoir-faire et son important fichier de fournisseurs au service des entreprises de toutes tailles.

Entièrement gratuit, ce nouveau catalogue "entreprise" est remis à jour et envoyé régulièrement à toute entreprise ou profession libérale qui en fait la demande.

Les prestations de ce service sont regroupées dans un catalogue spécial qui sera adressé à toute demande libellée sur papier à en-tête mentionnant les numéro de SIRET et d'APE (ou titre pour les professions libérales).

● PC/PCW la compatibilité est possible avec le service entreprise avec un nouveau service de transfert de fichiers soit : recopie de fichiers CP/M vers MS/DOS
ou l'inverse (MS/DOS vers CP/M).

○ Ce qui sort de votre entreprise est à son image alors soignez-la avec :
Papier à en-tête personnalisée en continu
Facture à en-tête personnalisée en continu
et tout type de formulaires personnalisés en continu.

● Le service entreprise, c'est aussi une liste de prestataires compétents pour résoudre vos problèmes quotidiens comme :
Programmes sur mesure (tous langages)
Connexions difficiles
Maintenance et formation

○ De nombreux revendeurs accordent des remises aux entreprises, collectivités et professions libérales. Le service entreprise vous en donne la liste actualisée.

- ✂

STE : ______________ FORME JURIDIQUE* : ______________ CAPITAL* : ______________

ADRESSE COMPLETE : ____

____

NOM ET PRENOM DU RESPONSABLE ACHAT INFORMATIQUE : MR° - MME° - MELLE° : ______________

ACTIVITE PRINCIPALE : ____

NOMBRE DE PCW EN SERVICE DANS L'ENTREPRISE : ______________

FACULTATIF - ° RAYEZ LA MENTION INUTILE

10 LIGNES MAX SINON RIEN !!!



Réalisez des banderoles publicitaires de taille plus que respectable ou changez le traditionnel "Ok" du Basic, tout cela en quelques lignes seulement ! Simplicité, efficacité et originalité, tels sont les qualités des dix lignes du mois.

Par Max HIMUM

Pas de bavardages inutiles, attaquons directement avec quelques aspects techniques, non sans avoir présenté les auteurs des deux très courts programmes qui nous intéressent aujourd'hui.

Pour le premier, BANDEROL.BAS, c'est M. Emmanuel LEFORT qu'il faut féliciter : les illustrations parlent d'elles-même, c'est superbe ! Le second, nous le devons à M. Rafaël Garcia-Suarez. Bien que plus discret, OK.BAS n'en est pas moins original et son auteur mérite nos félicitations.

■ FOLLES BANDEROLES !

Doté de 5 lignes, à peine chargées, le programme BANDEROL.BAS permet d'imprimer des caractères grand format, tournés à 90°, sur du papier en continu pour créer des banderoles de textes, pour faire des accroches publicitaires, par exemple.

Le programme utilise la routine en langage machine de MATRIX pour la redéfinition des caractères en la détournant de son objet. Le principe est simple : pour chaque bit du code du caractère à imprimer et en fonction d'un coefficient, un caractère choisi (bit à 1) ou un "espace" (bit à 0) sera imprimé.

Le coefficient varie de 1 à 8 et détermine la taille du caractère imprimé : ainsi, pour le facteur 8, chaque bit du code du caractère à imprimer sera représenté par une matrice de 8x8 caractères sur le papier. Géant !

L'impression se fait en gras et il est facile de modifier le caractère imprimé de base (et/ou l'espace) pour obtenir des variations intéressantes : cela se passe à la ligne 40, dans STRING$(x,"*") et STRING$(x,"•"), où l'étoile et l'espace peuvent être avantageusement remplacés comme les illustrations de la figure 1 le montrent.

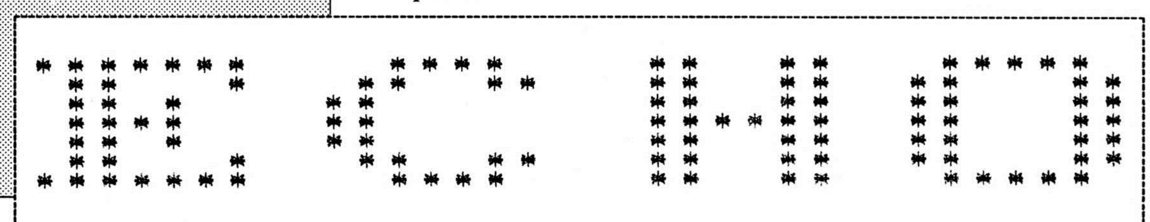


Figure 1 : Variations sur le E de l'Echo dirigées par BANDEROL !

OK EST MIS KO !

Gadget amusant, OK permet de changer, à vos risques et périls, le traditionnel message d'attente du Basic, le fameux "Ok". Il suffit de donner le message que vous désirez en réponse à l'unique question de ce tout petit programme (cf. figures 2 et 3).

Attention, cependant, car si vous dépassez 2 caractères, certaines fonctions du Basic sont rendues inopérantes... (cf. figure 2).

CONCLUSION

Ces deux programmes pourraient bien donner des idées à certains petits malins. Par exemple, remplacer l'impression de caractères standard dans BANDEROL par l'envoi de différentes données graphiques pour obtenir des caractères mieux définis, ou encore inclure une version "interne" de OK dans ses programmes Basic pour les protéger...

CONCOURS

Avis aux programmeurs astucieux, une super prime de 500 F sera offerte à celui qui réalisera les routines suivantes : allumer un pixel, tracer une ligne, tracer un cercle ou un arc de cercle.

Les impératifs à respecter sont les suivants : le programme machine devra être optimisé, l'ensemble du code ne devant pas dépasser 500 octets. Un programme chargeur en Basic est obligatoire, avec un source assembleur commenté et en ASCII. Les tracés devront être rapides et fluides, une démonstration étant la bienvenue.

Vous avez jusqu'au 30 SEPTEMBRE 1990 pour faire parvenir à la rédaction le résultat de vos cogitations, explications détaillées comprises, le tout sur disquette 3 pouces à :

L'ECHO DU PCW - Rédaction - CAPN - Le Bonaparte - Boîte 49
93153 Le Blanc-Mesnil Cedex - France

ATTENTION : LE SIGNE • REPRESENTE L'ESPACE.

```
TEXTE ECHO
TAILLE (1 à 8) 6
kO
█



Message ? ZUT!
ZUT!
list
10 'OK.BAS
20 PRINT CHR$(27)"E"CHR$(27)"H"
30 INPUT "Message ";a$:a=LEN(a$)
40 FOR i=1 TO a
50 POKE &H1B8+i,ASC(MID$(a$,i,1))
60 NEXT
70 POKE &H1B9+a,&HA
80 POKE &H1BA+a,0
ZUT!
EDIT 20
Syntax error
ZUT!
█
```

Figure 2 : OK et BANDEROL cohabitent... ZUT! EDIT ne marche plus !



Figure 3 : Original, non ?... Vous êtes bien sous Basic.

```
Message ? A>
A>
EDIT 10
10 'OK.BAS
LIST 20
20 PRINT CHR$(27)"E"CHR$(27)"H"
A>
```

OK.BAS

```
10•'OK.BAS
20•PRINT•CHR$(27)"E"CHR$(27)"H"
30•INPUT•"Message•";a$:a=LEN(a$)
40•FOR•i=1•TO•a
50•POKE•&H1B8+i,ASC(MID$(a$,i,1))
60•NEXT
70•POKE•&H1B9+a,&HA
80•POKE•&H1BA+a,0
```



Les fichiers et programmes de cet article se trouvent sur la disquette ECHO n° 42

BANDEROL.BAS

```
10•DATA•243,62,129,211,241,62,130,211,242,175,95,103,22,184,58,153,192,111,41,41,41,25,17,154,192,
235,1,8,0,237,176,62,133,211,241,62,134,211,242,251,201:MEMORY•&HBFFE:FOR•n=&HC070•TO•&HC098:READ•
d:POKE•n,d:NEXT:POKE•&HC089,0:c=&HC070:LPRINT•CHR$(27)+"E"
20•PRINT•CHR$(27)"E"CHR$(27)"H":LPRINT•CHR$(27)+"c":LPRINT•CHR$(27)+"N"+CHR$(0):INPUT•"TEXTE•",t$:
INPUT•"TAILLE•(1•à•8)•",t:IF•t<1•OR•t>8•THEN•PRINT•CHR$(7):GOTO•20•ELSE•x=t
30•FOR•nb=1•TO•LEN(t$):POKE•&HC099,ASC(MID$(t$,nb,1)):CALL•c:FOR•car=8•TO•1•STEP•-1:trm=2^(car-1):
FOR•bin=8•TO•1•STEP•-1
40•IF•PEEK(bin+&HC099)>=trm•THEN•lig$(9-car)=lig$(9-car)+STRING$(x,"*"):POKE•&HC099+bin,PEEK(&HC09
9+bin)-trm•ELSE•lig$(9-car)=lig$(9-car)+STRING$(x,"•")
50•NEXT:NEXT:FOR•lig=1•TO•9•STEP•(1/x):LPRINT•lig$(INT(lig)):NEXT:ERASE•lig$:NEXT
```

OFFRE SPÉCIALE EXCLUSIFS

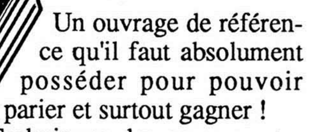


LE GUIDE DU TURF

de G. ANDREV
+ de 200 Pages
Prix exceptionnel :

55 F TTC *

LE GUIDE DU TURF
LES COURSES DE CHEVAUX
G. ANDREV
BUREAU D'ETUDES LITTERAIRES
A.E.A. BORDAS EDITEURS



Un ouvrage de référence qu'il faut absolument posséder pour pouvoir parier et surtout gagner ! Techniques des courses, statistiques appliquées, modes de paris, lexique et index complets donnent l'essentiel pour une approche rationnelle idéale dans l'utilisation couplée avec le programme EXCLUSIFS X032 PRONOSTIC.

Recommandé par la rédaction de l'ECHO DU PCW à tous ceux pour qui turf et rentabilité ne sont pas forcément les enfants du hasard mais le fruit d'une approche scientifique.

A Commander

par courrier ou par téléphone à :
LOGI'STICK Edition
CAPN - LE BONAPARTE - BOITE 49
93153 LE BLANC-MESNIL CEDEX

* Port : France : 20 F - Etranger/DOM-TOM : 30 F
Offre valable dans la limite des stocks disponibles.

COMMANDEZ PAR TELEPHONE !*

TOUS LES PRODUITS DE L'ECHO DU PCW
PLUS RAPIDE AVEC LA CARTE VISA/CARTE BLEU



48 HEURES !!! *(Délai d'expédition sous réserve de disponiblilité)*

*POUR VOS COMMANDES TELEPHONIQUES , 1 SEUL NUMERO :

(1) 48 67 28 44 +

(lignes groupées)

EXCLUSIVITÉ MONDIALE RAMBO CONTRE CP/M !

Largué dans la jungle congolaise, Rambo n'a pour seuls outils qu'un canif hélvétique à 176 lames (incluant la lame de fond), un bazooka calibre 12 (c'est nouveau !) et un PCW 8512 à l'épreuve des coups de tête. Sa mission, et il l'a acceptée, consiste à retrouver sa maison...



Par Pierre PAND

A l'aide de petits cailloux blancs semés par un pervers papou. Comme il fait très chaud, Rambo enlève d'une main ferme et déterminée la couche culotte Panpan qui lui seyait si bien.
"Ah que Thursday thursday", se rappelle-t-il alors en pensant avec émotion à son copain Johnny.

"I'm gonna commander les thématiques de l'ECHO. Mais, God damned baba kool caisse ?"

C'est là que le pervers papou intervient de nouveau : "Les thématique Bouana Rombo Vidi et mixe 990, c'est pas plus et enco'e moins, les pouagouamme pahus dans l'Echo et regwoupé par thème...".
Et là, Rambo comprend tout ! Éclatant le Papou surpris par un coup de genou dans l'occiput, il déclare : "Ah que samedi samedi ces Thématiques" et qu'en plus si je m'en prends cinq, je n'en paye que six ! °°°".

Et il n'hésita plus : remplissant fébrilement sont bon de commande à l'aide de ses admirables petits doigts boudinnés trempés dans l'hémoglobine du papou gisant, il n'oublia nullement de mentionner le numéro de sa carte de G.I. en joignant : 3 crocodiles, 5 têtes de buffles et 75 scalps zoulous en guise de règlement. Il les reçu sous 48 heures et les chargea, sans l'ombre d'une hésitation, dans sa Kalachnikov qui se mit enfin à tirer droit...

Ainsi s'achèva l'épisode le plus intense de RAMBO le PCWiste, entièrement produit par mon programme générateur d'histoire à dormir assis inspiré, sans complexe, de l'exclusif BLA-BLA (en vente dans cette salle !)...

AUTO FLAGELLATION

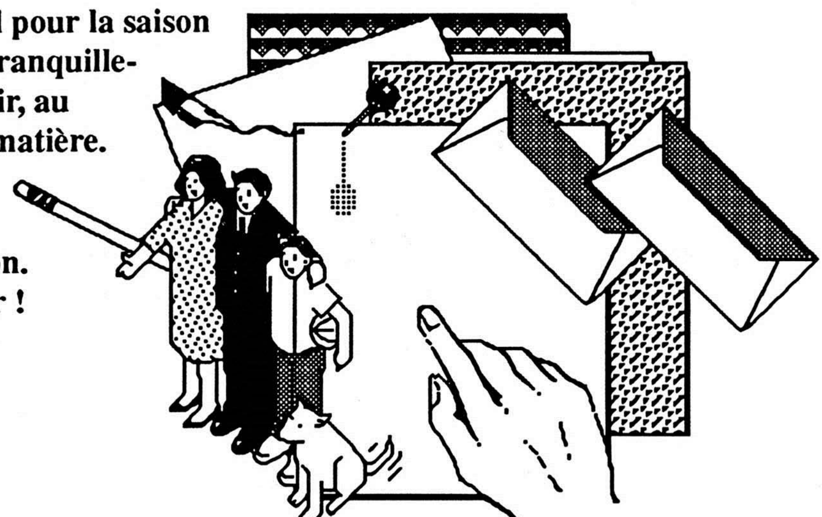
Enfin moi ! Suivant l'avis de notre aimable rédacteur en chef, je me dois 10 coups de badine pour avoir oublié de mentionner que la ligne manquante donnée le mois dernier était extraite du programme TOUTEN1.BAS.
Comme le boureau est un ami et que vous m'avez pardonné, je me gracie !

...En espérant que vous avez fait un agréable voyage et que nous aurons le plaisir de vous revoir très bientôt sur nos lignes... ■

°°°NDLR : Là RAMBO fait une petite confusion, saurez-vous retrouver laquelle ???

Bonjour, chers lecteurs. Un courrier spécial pour la saison estivale : c'est le moment de vous pencher tranquillement sur la programmation... et approfondir, au bord de la piscine, vos connaissances en la matière. Et puis, emporter son PCW est un excellent moyen d'éviter les coups de soleil en restant à l'ombre bénéfique de votre location. Attention aux prises de courant à l'étranger ! Bonne lecture et surtout bonnes vacances...

Votre dévoué Albert DUROUX



LE COURRIER DES LECTEURS

Mme Claire DYARD

Voici bientôt deux ans, j'ai acheté un PCW 8256 dont je suis entièrement satisfaite : je voulais un ordinateur de traitement de texte et le PCW est d'un extraordinaire rapport qualité/prix... mais je ne vous apprendrai rien !

Je me sers donc de mon PCW pour mon courrier, ma comptabilité personnelle, mais aussi pour écrire un livre. Mais j'utilise aussi celui-ci pour ce qui est un hobby particulièrement prenant et passionnant : les jeux d'aventure. Et c'est ce qui m'amène à vous écrire.

Depuis un an, je suis abonnée à des revues anglaises spécialement dédiées aux jeux d'aventures, sans distinction d'ordinateurs. Ces revues sont publiées par des amateurs (tout en étant d'une grande qualité) et je pense que cela pourrait intéresser des lecteurs de l'Echo.

Voici les titres de ces revues :

* ADVENTURE PROBE : 67 Lloyd Street, Llandduno, Gwynedd, LL30 2YP (GRANDE BRETAGNE). Douze numéros par an, 2.00 livres par numéro.

* SPELLBREAKER : 19, Napier Place, South Parks, Glenrothes, Fife, KY6 1DX (GRANDE BRETAGNE). Douze numéros par an, 2.00 livres par numéro.

* ADVENTURE CODER : C. HESTER (nom auquel établir les mandats), 3 West Lane, Baildon, Near Shipley, West Yorkshire, BD17 5HD 5GRANDE BRETAGNE). Douze numéros par an, 1.50 livre par numéro.

Probe comporte beaucoup de comptes-rendus de jeux, avec les adresses des producteurs, ce qui est très utile lorsqu'il s'agit de maisons de production peu connues (qui connaît TOPOLOGIKA en France ?) ou encore de jeux produits par des amateurs... et qui sont très bien faits ! Egalement des "Hints & Tips", des réseaux d'aide et un abondant courrier des lecteurs.

Spellbraker est spécialisé dans les solutions complètes, les cartes pour joueurs en difficulté, et de ce fait, il est complémentaire de Probe. Quant à Coder, il est destiné à ceux ou celles qui veulent écrire leurs propres jeux d'aventure (ce qui n'est pas si facile !), quel que soit l'utilitaire choisi.

J'oubliais, il est possible de ne s'abonner que pour quelques numéros à la fois (3, 4, 5), ce qui permet de juger. Paiement par mandat international uniquement. Donc, destinés à tous ceux qui s'intéressent aux jeux d'aventure et qui lisent l'anglais sans trop de peine, qui ne savent pas toujours où acheter leurs jeux ou comment se tirer d'une situation délicate, ces revues pourront leur apporter la solution à leurs problèmes.

P.S. L'année dernière, la tête d'impression a rendu l'âme (j'imprime beaucoup) et, contrairement à ce qu'affirmait un de vos lecteurs, cela ne m'a pas coûté une fortune : 300 F tout compris !...

L'ECHO

Un courrier qui tombe à pic pour ce numéro spécial jeux. Des informations intéressantes, mais précisons toutefois que les jeux d'aventure en question, type ORPHÉE ou HISTOIRE D'OR, nécessitent une bonne maîtrise de l'anglais pour l'entrée des "dialogues" permettant d'arriver à la solution.

Enfin, votre information concernant la tête d'impression est importante et risque d'encourager certains utilisateurs à faire la réparation. Encore faut-il savoir où s'adresser : les nombreux centres de dépannage du SAV AMSTRAD, répartis dans toute la France, peuvent s'en charger. Pour connaître le centre de votre région, appelez AMSTRAD directement ou contactez votre revendeur.



Les fichiers et programmes de cet article se trouvent sur la disquette ECHO n° 42

M. Thierry MENDOZA

Je possède un ordinateur personnel AMSTRAD PCW 8256. Je souhaiterais connecter celui-ci sur le réseau télétex.

Pourriez-vous me dire le matériel que je dois me procurer ?

L'ECHO

Hélas ! Pas de connexion possible avec le PCW sur ce réseau. Ni le PCW, ni les logiciels télématiques, non plus que les interfaces, ne sont prévus pour une telle opération.

Par contre, si cela peut vous consoler, il devrait être possible de connecter un fax nanti d'une prise série RS 232 (tel celui d'AMSTRAD...) ou d'utiliser le minitel via un émulateur (comme MYNÉA) et/ou encore de créer votre service télématique sur le 36 15 LS, voir même un serveur télématique sur votre PCW à l'aide d'un logiciel adapté (comme SYNÉA).

Le matériel nécessaire est alors une interface série/parallèle (MX-110), un modem (éventuellement), les câbles, minitel (éventuellement) et logiciels associés.

M. Jérôme BOLLIET

J'utilise depuis environ un an Turbo Pascal et je dois dire que les articles de Jérôme BOULENGER m'ont été très utiles.

J'aimerais pouvoir adapter en Pascal la partie du programme "Catalogue de Disquette" de Vincent LEDOS (cf. Echo N° 11), qui permet de lister à l'écran les fichiers présents sur une disquette. Mais il me manque certaines commandes pour pouvoir le faire. Il s'agit de :

- Changer de USER directement en Turbo Pascal,
- L'équivalent en Turbo Pascal de la syntaxe Basic suivante :

```
Z$=FIND$("*.*",M)
```

D'autre part, je possède la disquette Echo N° 33 et programme donc GSX, l'interface graphique, en Turbo Pascal. mais je n'arrive pas à imprimer les graphiques faits avec Turbo pascal. j'ai bien essayer de comprendre la syntaxe en décryptant les programmes basic GSXDAO (cf. Echo N° 6) et FONCTION (cf. Echo N° 21), mais sans résultat.

Je voudrais savoir aussi s'il est possible de revenir à un programme après que celui-ci ait été lancé par la commande EXECUTE (programme .COM).

Enfin, n'ayant pas trouvé les fonctions RANDOMIZE et RANDOM assez aléatoires, j'ai adapté en Turbo Pascal la solution de M. Michel CLIVET (cf. Echo N° 25) qui proposait un programme Basic pour donner une valeur aléatoire. Je l'ai intégré dans une fonction qui peut être utilisée directement dans un programme (cf. encadré RND.PAS).

Le fait de lire dans le registre de rafraîchissement peut donner des chiffres supérieurs à 1, donc je me suis arrangé pour que cela n'arrive pas. On fait appel à la fonction de la manière suivante :

```
a:=Rnd(x)
```

où a est une variable entière et x un nombre réel. Le chiffre x est multiplié par une valeur comprise entre 0 et 1.

RND.PAS

```
function rnd(valeur:real):integer;
var rand:real;
begin
       repeat
       inline($F5/$E5/$21/$5C/$C3/$ED/$5F/$77/$E1/$F1);
       rand:=(mem[$C35C]/100);
       until rand<1;
       rnd:=trunc(rand*valeur);
end;
```

P.S. Je voudrais savoir comment vous faire parvenir des programmes de ma conception.

L'ECHO

De nombreuses questions que je soumets à la sagacité de tous les lecteurs amateurs de Turbo Pascal. Nul doute que les vacances leur seront profitables pour envoyer les réponses à toutes vos questions.

Par contre, puisque l'occasion m'est donnée ici de rappeler la procédure pour communiquer des programmes (ou des articles...) à la rédaction, voici donc ce qu'il faut faire : aussi petits soient-ils (même 10 lignes !), les articles, programmes, reportages, proposés doivent parvenir sur disquette 3 pouces avec tous les documents nécessaires à leur compréhension et exploitation (fichiers textes, explications ou notices, en LOCOSCRIPT, sans aucun élément d'enrichissement ni mise en page, sauf découpage en paragraphes, programmes sources en ASCII, sauf Basic..., copies d'écrans et illustrations éventuelles, bien nettes !!!).

Même pour le courrier, vous pouvez (devez !) tout envoyer sur disquette, y compris votre lettre, surtout si elle comporte quelques listings longs et compliqués à saisir. La disquette vous sera retournée si vous en faites la demande écrite, avec timbres à l'appui : donc, joignez aussi un courrier sur papier.

Enfin, un dernier rappel : la réponse à toute lettre envoyée à la rédaction n'est qu'une éventualité, dont la probabilité est d'autant plus forte que vous pensez à joindre une enveloppe timbrée à votre adresse.

```
<f7>  +/- Imp     <d>  Adr. dec.     <h>  Adr. HEXA     <ESP.>  +/- Pause     <EXIT>  FIN
00F0  E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5   ⇐⇐⇐⇐⇐⇐⇐⇐⇐⇐⇐⇐⇐⇐⇐⇐
256
0100  C3 D4 02 13 6C AF 6C 53 65 72 69 61 6C 20 6E 75   ⇐⇐¨¨l⇐lSerial nu
272
0110  6D 62 65 72 20 26 20 63 75 73 74 6F 6D 65 72 00   mber & customer¨
288
0120  00 03 2C 0E 85 0D 0A 4D 61 6C 6C 61 72 64 2D 38   ¨¨,¨⇐¨¨Mallard-8
304
0130  30 20 20 42 41 53 49 43 20 77 69 74 68 20 4A 65   0  BASIC with Je
320
0140  74 73 61 6D 20 20 20 56 65 72 73 69 6F 6E 20 31   tsam   Version 1
336
0150  2E 32 39 0A 28 63 29 20 43 6F 70 79 72 69 67 68   .29¨(c) Copyrigh
352
0160  74 20 31 39 38 34 20 20 4C 6F 63 6F 6D 6F 74 69   t 1984  Locomoti
368
0170  76 65 20 53 6F 66 74 77 61 72 65 20 4C 74 64 0A   ve Software Ltd¨
384
0180  41 6C 6C 20 72 69 67 68 74 73 20 72 65 73 65 72   All rights reser
400
0190  76 65 64 0A 0A 00 31 1E 6F CD CB 02 CD 3C 05 21   ved¨¨¨1¨o⇐⇐¨⇐<¨!
416
```

Figure 1 : PIK1 pour explorer la mémoire (TPA) à l'écran...

Ou à l'imprimante !

```
00F0  E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5 E5   240  éééééééééééééééé
0100  C3 D4 02 13 6C AF 6C 53 65 72 69 61 6C 20 6E 75   256  éé¨¨lélSerial nu
0110  6D 62 65 72 20 26 20 63 75 73 74 6F 6D 65 72 00   272  mber & customer¨
0120  00 03 2C 0E 85 0D 0A 4D 61 6C 6C 61 72 64 2D 38   288  ¨¨,¨é¨¨Mallard-8
0130  30 20 20 42 41 53 49 43 20 77 69 74 68 20 4A 65   304  0  BASIC with Je
0140  74 73 61 6D 20 20 20 56 65 72 73 69 6F 6E 20 31   320  tsam   Version 1
0150  2E 32 39 0A 28 63 29 20 43 6F 70 79 72 69 67 68   336  .29¨(c) Copyrigh
0160  74 20 31 39 38 34 20 20 4C 6F 63 6F 6D 6F 74 69   352  t 1984  Locomoti
0170  76 65 20 53 6F 66 74 77 61 72 65 20 4C 74 64 0A   368  ve Software Ltd¨
0180  41 6C 6C 20 72 69 67 68 74 73 20 72 65 73 65 72   384  All rights reser
0190  76 65 64 0A 0A 00 31 1E 6F CD CB 02 CD 3C 05 21   400  ved¨¨¨1¨oéé¨é<¨!
01A0  B9 01 CD 65 04 CD 2B 02 3A 3D 70 D6 02 20 08 32   416  é¨ée¨é+¨;=pé¨ ¨2
01B0  3D 70 CD 03 0F 38 0B 18 1E 4F 6B 0A 00 CD C3 13   432  =pé¨¨8¨¨¨Ok¨¨éé¨
01C0  C0 EB 31 1E 6F CD 8E 13 EB CD 1C 52 CD 75 4B CD   448  éé1¨oéé¨éé¨RéuKé
01D0  D8 09 CD 88 47 18 27 CD 88 47 3A D6 6D B7 28 1B   464  é¨ééG¨'ééG;éméé(¨
01E0  CD 69 02 21 32 6F CD 27 47 CD D3 59 30 10 CD 27   480  éi¨!2oé'GééY0¨é'
01F0  47 B7 20 0A CD 24 52 30 E7 18 03 CD DE 09 21 32   496  Gé ¨é$R0é¨¨éé¨!2
0200  6F CD 27 47 B7 28 D0 CD D3 59 30 0F D5 E5 CD 87   512  oé'Gé(éééY0¨éééé
0210  68 E1 D1 CD 51 51 CD B6 02 18 BC CD 2B 02 CD A7   528  hééééQQéé¨¨éé+¨éé
0220  48 2B C3 3A 47 21 0A 00 22 D9 6D AF 18 05 22 D7   544  H+é;G!¨¨"éméé¨¨"é
0230  6D 3E FF 32 D6 6D C9 11 0A 00 28 02 FE 2C C4 C3   560  m>é2éméé¨¨¨(¨é,éé
0240  13 D5 11 0A 00 CD 1B 47 30 0B EB 2A D9 6D EB CD   576  ¨é¨¨¨é¨G0¨é*éméé
0250  17 47 D4 D1 13 CD 11 47 7A B3 CA AD 0E EB 22 D9   592  ¨Géé¨é¨Gzééé¨é"é
0260  6D E1 CD 2E 02 C1 C3 D7 01 2A D7 6D EB D5 CD 56   608  méé.¨ééé¨*éméééV
0270  4B CD 2B 02 CD D8 09 D1 2A D9 6D 19 D8 7C A5 3C   624  Ké+¨éé¨é*ém¨éùé<
0280  20 AC C9 C0 CD CF 18 CD 8D 02 C3 96 01 CD DE 47    640   ééééé¨éé¨éé¨ééG
0290  CD 2B 02 CD A7 02 C5 E5 CD E6 63 CD 5D 3C CD A3   656  é+¨éé¨ééééécé§<éé
02A0  3C CD 12 54 E1 C1 C9 CD 7F 5E CD C5 02 21 00 00   672  <é¨Téééé^éé¨!¨¨
02B0  CD 8E 13 CD 08 51 CD A4 63 CD CD 40 CD 06 10 CD   688  éé¨é¨Qééc ééàé¨¨é
02C0  D5 0F C3 59 45 CD D1 3B CD 7F 5D CD FA 68 CD 21   704  é¨éYEéé;é§ééhé!
02D0  42 C3 B7 03 31 1E 6F CD 33 20 22 0B 74 CD 89 63   720
02E0  AF 32 32 6F 2A 2C 0E CD A8 03 CD 4F 17 CD 88 47   736
```

ATTENTION : LE SIGNE • REPRESENTE L'ESPACE.

PIK1.BAS

```
1•WIDTH•255:DEFINT•a-l:DEFSTR•m-z:m=CHR$(27):x=m+"E"+m+"H":PRINT•m"0":p=m+"p":q=m+"q":DEF•FNo=o+CHR$(-a*((a>3
1)•AND•(a<128))-126*(a<32)-253*(a>127))+"•":PRINT•x:FOR•i=0•TO•4:READ•u,v,w:PRINT•m;w;p"<"u">"q"••"v;:NEXT:RE
AD•t:PRINT•STRING$(90,154):
PRINT•m;t
2•s=INKEY$:WHILE•s="":GOTO•2:WEND:IF•s=m•THEN•PRINT•m"y"x:END•ELSE•IF•s="d"•THEN•INPUT;"•Adr.•dec.";b•ELSE•IF
•s="h"•THEN•INPUT;"•Adr.•HEX";r:b=VAL("&h"+r)•ELSE•IF•s=CHR$(16)•THEN•c=(c=1)+1:LPRINT•m"!D"
3•PRINT•b:n="":o="":FOR•i=0•TO•15:a=PEEK(b+i):n=n+HEX$(a,2)+"•":o=FNo:NEXT:PRINT•p;HEX$(b,4);q"•••"n"•••"o;:I
F•c•THEN•LPRINT•HEX$(b,4)"•••"n;DEC$(b,"########")"••••"o
4•b=b+i:WHILE•INKEY$="":GOTO•3:WEND:GOTO•2:DATA•f7,+/-•Imp,"Y••",d,Adr.•dec.,Y•2,h,Adr.•HEXA,Y•E,ESP.,+/-•Pau
se,Y•X,EXIT,FIN,Y•o,X"•=y
```

M. Jean JALOWOI

Je possède un PCW 8512 et j'ai un copain qui possède un CPC 6128 AMSTRAD. Quand je mets une de ses disquettes de jeux, elle ne fonctionne pas sur mon ordinateur. Pourquoi ?

L'ECHO

Une question angoissée dont la réponse est : incompatibilité ! Mais ce n'est pas aussi simple... Bien que pouvant fonctionner sous CP/M+, le CPC 6128 est doté d'un système d'exploitation interne (en ROM) nommé AMSDOS, et les jeux sur CPC y font abondamment appel, en particulier pour ce qui est de l'affichage graphique et des sons.

Or, le PCW est doté du seul CP/M+, système d'exploitation totalement incompatible avec l'AMSDOS. De plus, l'écran du CPC et celui du PCW n'ont rien en commun, sans parler du processeur sonore absent du PCW. Avec si peu de points communs, même le Basic est différent, les terrains d'entente sont bien peu nombreux. Le LOGO est le plus apte à fonctionner sur l'un et sur l'autre, sauf pour les instructions spécifiques concernant la couleur et les sons. C'est bien peu...

M. Jean GASCARD

PIK1.BAS est une nouvelle version du programme PIK.BAS (cf. Echo N° 37 : 10 LIGNES MAX...), en 4 lignes seulement (cf. encadré PIK1.BAS), avec les améliorations suivantes :

- Présentation plus claire, analogue à celle de DUMP.COM, mais en plus aérée.
- Adresse en début de ligne en Hexadécimal et en Décimal, à l'écran comme à l'imprimante (cf. figure 1).
- Dans l'affichage et l'impression "en clair" (codes interprétés), les caractères non imprimables sont différenciés suivant que leurs codes sont <32 (caractère ¨ tréma) ou >127 (caractère è italique sur papier, caractère¸ à l'affichage).
- La ligne de commandes, affichée en permanence, a été remaniée ; elle plus explicite.

La barre <ESPACE> permet d'interrompre ou de relancer le défilement,.<d> permet l'entrée d'une adresse décimale, <h> l'entrée d'une adresse hexadécimale. Après une pause par appui sur <ESPACE>, il est possible de demander ou d'annuler l'impression par appui sur <f7>.

COMMENT SAISIR UN PROGRAMME BASIC

La façon de saisir un programme Basic a fait l'objet d'une étude approfondie dans **l'ECHO du PCW N°1** dans "Un départ saisissant" qui reste complémentaire au livre 2 livré avec les **PCW.**

***Résumé* :**

Allumez l'ordinateur et insérez la face 2 de la disquette système. A l'affichage de **"A>"** tapez **BASIC** suivi d'une pression sur **<RETURN>**. Une fois sous **Basic**, lancez la numérotation automatique par **AUTO+<RETURN>.**

A chaque numéro de ligne affiché, tapez son contenu conformément au listing de l'article.
Pour sortir du mode **AUTO** afin de corriger une ou plusieurs lignes, tapez **<STOP>**.
Pour corriger une ligne, tapez **EDIT** suivi de son numéro et d'une pression sur **<RETURN>**.
Exemple : **EDIT 10 <RETURN>**
Pour lister sans corriger, taper **LIST <RETURN>**
Exemple : **LIST 10 <RETURN>** ou **LIST -100 <RETURN>** ou **LIST 10 -100 <RETURN>** ou **LIST <RETURN>**
Faites des sauvegardes régulières du programme, même en cours de saisie, en mettant une disquette vierge en **A:** et en tapant : **SAVE "Nom du programme" <RETURN>.**
Exemple : **SAVE "ECHO" <RETURN>**.

CONSEILS :

Ne lancez jamais un programme avant d'en avoir fait une sauvegarde. Utilisez les mêmes noms que ceux conseillés par l'auteur (dans son article ou sur la disquette qui l'accompagne). Vérifiez ligne par ligne que ce que vous avez tapé est strictement identique à ce qu'indique le listing. ***Soyez particulièrement vigilant dans les cas suivants* : *Ne confondez pas*** : point virgule et deux points, point et virgule, l majuscule et i minuscule ou le chiffre 1.

***Respectez* :**

Les espaces, les guillemets, les **REM** et les numéros de lignes. Ne modifiez pas un programme avant d'être certain qu'il fonctionne totalement. Les erreurs se produisent rarement dans la ligne responsable de ceux-ci. Seule **SYNTAX ERROR,** ou erreur de syntaxe dans la saisie, arrive dans une ligne mal écrite. C'est pour cette raison que le **BASIC MALLARD** l'édite automatiquement. Dans tous les cas, reportez-vous à l'annexe **II** du manuel **Amstrad.**

Trucs :

- Plutôt que de taper **PRINT** en toutes lettres, vous pouvez vous contenter de taper **?** qui sera interprété comme tel.
- L'appui sur la flèche pointant vers la gauche (équivalent à **<ALT>+<A>** permet l'édition de la dernière ligne listée ou saisie. Dans d'autres circonstances, cette touche permet aussi de réafficher la dernière instruction tapée sans avoir à la retaper (équivalent de **<COPY>** sous **CP/M.**

LES PETITES ANNONCES DE L'ECHO

- Pour garantir le sérieux des annonces, *L'ECHO DU PCW* demande **50 F** par passage ou 100 F pour trois parutions.
- Les rubriques disponibles sont : **VENTE, ACHAT, CONTACT, OFFRE DE SERVICE, DEMANDE D'EMPLOI, OFFRE D'EMPLOI, CLUB et DIVERS.**
- Les annonces de **DEMANDE D'EMPLOI** sont gratuites.

VENTE

VENDS CAUSE DOUBLE EMPLOI PCW 8512 - 3500 F - BON ETAT + DOC ET LOGICIELS REGION DIEPPE.
TEL : 35 04 03 41

VENDS 1 LEC/ENR K7 P:300F COMPATIBLE ORDINATEURS REVUES PCW 1 A 40 30F/C REVUE MICRO SYSTEME 77 A 108 25F/C LOGICIEL TELE TUTOR 300F LOGICIEL MYNEA 600F AVEC DOCUMENTATIONS.
TEL : 1 43 81 48 63 8H-23H

VDS PCW 9512 AVEC UNE IMPRIMANTE + QUATRE MARGUERITES GRATUITES + LOCOSCRIPT II PRIX 5000F.
TEL : 64 90 04 12 LE SOIR

VENDS POUR PCW 9512 STYLO OPTIQUE + LOGICIEL PCW GRAPH + MULTIPLAN + ELECTRIC STUDIO + 3D CLOCK CHESS + DTP-PAO + DISQUETTES. RECHERCHE AMSTRAD HD 30 MO MINI + IMPRIMANTE. TEL BUREAU : 78 52 56 83

VDS PCW8256 512K SOURIS AMX DTP-PAO PCWPAINT VIDI-MX990 SOPHIE AUTOFORMATION-ASSEMBLEUR TOMAHAWK GSX PRG1 NBRX LIVRES EX:UNIVERS DU PCW CADEAU 9-34 NBRX LOGICIELS LE TOUT 6000 F
TEL : 44 26 32 63

A VENDRE PC 1640 EGA 20 MO + SOFT KORTEX + CARTE + STAR NL 10 + QUICK BASIC + JEUX - VALEUR 12000 F VENDU 6000 F.
TEL : 40 08 08 48

BUDGET SIMPLE ET RAPIDE AVEC GESTION FAMILIALE PCW (EXER.1 MOIS A 1 AN, 3 CPTES BANQ., 30 RUB., VERIF AUTO/RELEVES BANQ., STATISTIQUES, EDITIONS,... DOC 30 P). 179 F+20 F PORT F. SILVEIRA 7 RUE PERRAUT 03000 MOULINS

VENDS PCW8256 + INTERFACE CPS8256 + LOCOSCRIPT 2+DTP PAO + SOURIS AMX + MASTERSCAN + AUTOFORM.ASSEMBLEUR + LIVRES + 30 DISQUETTES 4000 F. CASIO PB770+RAM 32 K + IMPRIMANTE 4 COUL. + INTERFACE CASSETTE 2000 F. TEL : 43 71 72 10

VDS PCW8256 DBL LECTEUR + 256 KO + DBASE II + DR GRAPH + PCW GRAPH + LOGICIELS DE JEUX + UTILITAIRES + DISQUETTES ET BOITES DE RANGEMENT. PRIX 4000 F.
TEL : 40 49 75 54 (M. PETIT)

SERVICES

NOUS RECHERCHONS PARTENAIRES DANS TOUTE LA FRANCE POUR ACTIVITE A DOMICILE, SANS CAPITAL. REMUNERATIONS CONFORTABLES SI SERIEUX ET MOTIVE. DOC CONTRE ENV+TIMBRE+ADRESSE A : BOUTROIS - BP 62 - 49402 SAUMUR CEDEX

ACHAT

RECHERCHE TURBO PASCAL ET MOP-MBP ORIGINAUX ET DOCS A ACHETER OU ECHANGER. FAIRE OFFRE A C. LIASER 4 PLACE DU LAVOIR 77185 LOGNES

ACHETE LOGICIEL PCW GRAPH POUR 9512
TEL : 50 23 68 86 SAUF MARDI ET VENDREDI

RECHERCHE TURBO PASCAL POUR PCW. FAIRE OFFRE A J.L. LAURA 48 85 78 43 TOUS LES JOURS APRES 20 H

ACHETE INTERFACE MIDI POUR PCW- FAIRE OFFRE AU (1) 48 67 28 44

RECHERCHE LOGICIEL DE GRAPHOLOGIE POUR AMSTRAD PCW 8256 URGENT LIROY BP 8239 95801 CERGY
TEL: 30 38 21 27

RECHERCHE PROGRAMME GESTION VIDEO CLUB SUR PCW 8256/8512 (FICHIERS FILMS, CLIENTS, TARIFS, ENTREES/SORTIES K7, GESTION DES RETARDS ET MODULE DE STATISTIQUES,...). FAIRE OFFRES A LA REDACTION : 48 67 28 44

RECHERCHE TURBO PASCAL ET POLICES DE CARACTERES POUR SIGNWRITER
TEL : 97 36 44 87 (LE SOIR)-PASCO PIERRE-YVES - 6, RUE MAILLOL - 56700 HENNEBONT

CONTACT

VOUS ECRIVEZ DES PROGRAMMES... C'EST PASSIONNANT MAIS LES HEURES PASSENT TROP VITE ! UNE SIMPLE ENVELOPPE TIMBREE A VOTRE ADRESSE ET VOUS SAUREZ COMMENT GAGNER UN TEMPS PRECIEUX : FOURCARD CHABRAC 16150 CHABANAIS

DETENU SANS RESSOURCES ET AYANT EU LE PRET D'UN PCW CHERCHE VIEUX LIVRES, REVUES ETC... DU DOMAINE INFORMATIQUE QUE DES PERSONNES SYMPA POURRAIENT LUI OFFRIR. M. PAGE RENÉ, N° 1445-C-105, 54 AVENUE DE SOISSONS, 02400 CHATEAU THIERRY

INCAPABLE ME SERVIR PACK BASIC ET PACK ECRIT ECHANGERAIS ORIGINAUX CONTRE N'IMPORTE QUEL UTILITAIRE A MA PORTEE. MME LECOMTE
TEL : 45 80 81 33

ENCORE PLUS DE PETITES ANNONCES SUR 3615 LS* ET SES NOMBREUX SERVICES

LOCATIONS VACANCES CORSE DU SUD. VILLA EN BORD DE MER (40 KM PORTO VECCHIO) 2 APPART. A LOUER : RDC (6 PERS. : SEJOUR, 2 CH., KITCHENETTE, TERASSE+JARDIN) LIBRE D'AVRIL A OCT. 90, ETAGE (5 A 7 PERS. : GRAND SEJOUR, 3 CHAMBRES, CUISINE EQUIPEE, TERRASSE + JARDIN) LIBRE JUILLET/AOUT 90.
TEL : 48 66 56 26 (SOIR ET WE)

DEMANDE D'EMPLOI

SECRETAIRE RECHERCHE TRAVAUX A DOMICILE SECRETARIAT OU AUTRE. ETUDIE TOUTES PROPOSITIONS. RECHERCHE EMPLOI STABLE DE PREFERENCE. ECRIRE A M.C. PAVAILLI, 6 CHEMIN DU GRAND BOIS, 69120 VAULX-EN-VELIN

CENTRE : YONNE, NIEVRE. CLAVISTES AU KM POUR SORTIE ASCII DISQUETTE 5P. LIVRES DE POCHE; 8 F LES 1000 C. CLERC
TEL : 86 24 44 76

ETUDIANTE RECHERCHE TRAVAUX A DOMICILE ETUDIE TOUTES PROPOSITIONS S'ENGAGE A REALISER UN TRAVAIL RAPIDE ET SOIGNE ECRIRE A R. SEJOURNE 6 IMPASSE DE LA PAIX 49300 CHOLET

ECRIVEZ LISIBLEMENT EN LETTRES CAPITALES.

Nom ....

Adresse ....

....

Code Postal .... Ville ....

Pays .... Tél ....

TARIFS ANNONCE
DEMANDE D'EMPLOI : GRATUITE
AUTRES RUBRIQUES : 1 Parution : 50 F TTC (dont TVA 18,6%=7,84 F)
3 Parutions : 100 F TTC (dont TVA 18,6%=15,68 F)
Ligne supplémentaire : 10 F TTC (dont TVA 18,6%=1,57 F)

La rédaction se réserve le droit de refuser toute annonce sans avoir à le justifier. Les annonces non accompagnées du règlement seront retournées à leurs expéditeurs. Une facture est systématiquement envoyée pour toute annonce passée.

TEXTE DE L'ANNONCE :

TOTAL A REGLER **50 F** (ou **100 F**) + ... X **10 F** par ligne supplémentaire

soit TOTAL =

REGLEMENT A L'ORDRE DE LOGI'STICK PAR :

❑ CHEQUE ❑ CCP ❑ MANDAT ❑ VISA/CB

n° :

signature obligatoire :

validité : ____/____